EDITORIALE

Ci sono materie che si approfondiscono meglio parlandone non direttamente, attraverso ciò che ne è stato a contatto o anche ai margini della cornice. Questa, considerata la cover che avete appena sfogliato, è anche una riflessione un po' paraculo per veleggiare oltre ***gli anime e i manga da noi conosciuti come Holly e Benji****, che personalmente ho vissuto con meno partecipazione per età o semplicemente per attitudine: all'epoca della diffusione in Italia del cartone avevo quasi 15 anni ed ero meno attento a quel che i pomeriggi TV, intorno alla merenda della mamma, mi potevano offrire; oltretutto, a differenza di molti miei connazionali, non ero e non sono mai stato un appassionato di calcio, a parte un'ovvia parentesi dopo l'****impresa del 1982****. Il legame preciso allo sport, però, è una questione quasi marginale in* **Captain Tsubasa***, come ben ha inteso il nostro Stefano nella migliore review di tutta la stampa videoludica italiana, anche a giudizio di innumerevoli lettori:* **Holly e Benji inquadrava il calcio in un'accezione quasi fantastica** *fatta di super-tiri, super-parate e improbabilissime tecniche degli atleti (Akakichi No Eleven, da noi "Arrivano i Superboys", nel decennio precedente era stato ancora più follemente irrealistico), motivo per cui giudicare oggi il titolo di Tamsoft confrontandolo con vere soccer-sim è un'assurdità quasi quanto guardare al Re Leone come a un documentario sulla Savana, giusto per evocare un paragone in occidente.* ***La narrazione era "giappa" fino al midollo****: anche Kenshiro poteva star lì a ripensare a tutta una vita prima di un combattimento, addirittura nel tempo reale di un'intera puntata, ma il fatto che qualcosa di simile avvenisse, non so, fra un colpo di testa e una parata, nella trasfigurazione di uno sport così ben conosciuto in Italia, è stato qualcosa di così* ***ingenuamente bizzarro da imprimersi nell'immaginario di un'intera generazione****. Se però stringo tutto intorno a me, pensare a Oliver Hutton e compagni fa apparire nel mio cervello immagini di quel che mi ha marchiato prima, dopo e durante la messa in onda dell'anime.*

PENSARE A HOLLY E COMPAGNI FA APPARIRE NEL MIO CERVELLO IMMAGINI DI QUEL CHE MI HA MARCHIATO PRIMA, DOPO E DURANTE LA MESSA IN ONDA DELL'ANIME, I MIEI PERSONALI ANNI '80

*Tornano alla mente i flash dei miei personali anni '80, durante i quali i videogiochi si sono accomodati accanto a cinema e fumetti sul trono di maggior fascino. Ecco, quindi, delinearsi i contorni dei miei primi console e PC che, contrariamente ad amici e cugini, non erano l'****Atari 2600*** *e il* ***Commodore 64****, ma l'***Intellivision** *(sono rimasto inorridito dalla sua esclusione nei documentari High Score di Netflix) e lo* ***ZX Spectrum****. Oppure le brutali schermate di giochi che non hanno mai smesso di affascinarmi, connessi anche al cambio di piattaforma verso sistemi* ***MS-DOS*** *(se ci ripenso, considerato il contesto di provincia, dovrei dedicare un monumento alla modernità dei miei genitori) che hanno forgiato anzitempo la mia identità PCista: non riesco a non citare* ***Elite*** *o* ***Dungeon Master****, lontani tra loro nel tempo e nei generi creati, ma gli anni '80 spuntano da tutte le parti anche negli stessi contenuti di TGM 376, non solo nella nuova* ***rece C64*** *di Paolone ma anche negli eredi di* ***Wasteland****,* ***Microsoft Flight Simulator*** *o di tanti prototipi di racing game in prima persona fra i quali, tornando alle squillanti cassettine del mio Spectrum, ricordo l'avveniristico* ***Chequered Flag****. E molti altri ricordi, fra i quali ha un posto speciale una rivista che spiccava nelle edicole col suo titolo giallo-blu, paradossalmente retro nella grafia.* ***La Macchina dei Giochi.*** *Nel mio immaginario, benché scritte in inglese, quelle parole si sono successivamente legate al titolo italiano di un amato romanzo, opera dei padri del Cyberpunk e, in quel caso, dello Steampunk, La Macchina della Realtà di Gibson e Sterling (l'originale The Difference Engine suonava diversamente, ma all'epoca non lo sapevo). Dietro a* ***The Games Machine*** *c'era un gruppo di* ***folli ragazzetti che giocavano col futuro senza saperlo****, creando una tradizione che dopo trent'anni continuiamo a procrastinare.* ***Follia e passione sono ancora qui****.*

Mario "Second Variety" ***Baccigalupi***
secondvariety@thegamesmachine.it

TGM 376

SOMMARIO

COVER STORY

RECENSIONI

RUBRICHE

6 GAMESCOM 2020: I giochi e le news dalla fiera europea del gaming, quest'anno solo digital

12 CAPTAIN TSUBASA: Nei nostri ricordi si chiama Holly e Benji, trasposto in un ottimo arcade-soccer

24 HORIZON ZERO DAWN: Un porting non perfetto, ma pur sempre la migliore versione del gioco

34 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR: Il simulatore di volo per eccellenza torna in un maestoso capitolo

36 RECE C64: Continuiamo il nostro viaggio tra i nuovi giochi per Commodore 64 con un gran RPG

A cura di **Daniele "alteridan" Dolce (news@thegamesmachine.it)**

FEDE NELL'IMPERATORE E FUCILI LASER

Fatshark, lo studio che ha dato i natali ai due Vermintide, ha annunciato Warhammer 40.000: Darktide, un nuovo action multiplayer cooperativo ispirato al Tetro Millennio del board game targato Games Workshop. Sarà ambientato nelle viscere della città alveare di Tertium, dove i semi della corruzione minacciano un'inarrestabile ondata di oscurità: un culto eretico noto come Admonition sta cercando di prendere il controllo del pianeta Atoma Prime e di devastare i suoi abitanti. Un gruppo di quattro giocatori vestirà i panni dei fanti scelti dell'Inquisizione Imperiale, determinati a eradicare il nemico prima che l'intera città soccomba sotto l'influenza dei Poteri Perniciosi. Fatshark fa sapere che Darktide sarà disponibile su PC nel corso del 2021, tuttavia prossimamente verranno annunciati i piani per le varie sessioni di testing che permetteranno agli interessati di provare il gioco in anteprima.

COME UCCIDERE SUPERMAN

È ufficiale. Suicide Squad: Kill the Justice League è il nuovo videogioco di Rocksteady in uscita nel 2022. Al contrario di quanto inizialmente ipotizzato per Gotham Knights – di cui parliamo in queste stesse pagine – l'opera in sviluppo presso lo studio britannico si inserisce all'interno della serie Batman Arkham. Come facilmente ipotizzabile dal titolo, il gioco ci metterà al comando della Suicide Squad, in particolare di Harley Quinn, Captain Boomerang, Deadshot e King Shark. I quattro sono impegnati a contrastare l'assalto di Brainiac a Metropolis, eliminando i suoi sgherri sotto il ricatto di Amanda Waller, che minaccia di fargli esplodere la testa nel caso in cui il gruppo non si attenga ai suoi ordini. La Squadra Suicida si ritroverà presto a fare i conti non soltanto con i banali sottoposti di Brainiac, ma anche con un Superman che con buona probabilità è stato corrotto dal supercriminale, nonché suo arcinemico. Sebbene non si conoscano ancora molti dettagli, gli sviluppatori definiscono Suicide Squad: Kill the Justice League un action/shooter che può essere affrontato sia in solitaria che in cooperativa con altri tre amici. Il team promette un gameplay adrenalinico in cui ognuno dei quattro personaggi potrà dare sfogo alle sue abilità univoche, il tutto in un open world formato dall'intera città di Metropolis. Inutile dire che non vediamo l'ora di giocarci.

MONSTER WORLD IV REMAKE

Il publisher INNI Games e lo studio giapponese Artdink hanno svelato Wonder Boy: Asha in Monster World, vero e proprio remake di quel Monster World IV pubblicato nel lontano 1994 su SEGA Mega Drive. Il videogioco in lavorazione presso il team nipponico proporrà una formula incentrata su platforming e progressione RPG, coadiuvata da una veste grafica aggiornata e al passo con i tempi. Pur rimanendo fedele all'originale, il gameplay si arricchirà di nuove modalità e altri elementi aggiuntivi ancora avvolti nel mistero. Il progetto è portato avanti da alcuni membri del team di sviluppo che diede alla luce lo stesso MWIV, tra cui il director Ryuichi Nishizawa e il character designer Maki Oozora. Detto questo, Wonder Boy: Asha in Monster World raggiungerà gli scaffali digitali di Steam all'inizio del 2021.

» NIENTE UOMO RAGNO SU PC

Square Enix ha fatto sapere che Spider-Man sarà un personaggio aggiuntivo gratuito di Marvel's Avengers, tuttavia il buon Peter Parker vedrà la luce esclusivamente sulle piattaforme PlayStation.

» MASTER CHIEF SI FA ATTENDERE

Avrebbe dovuto debuttare su PC questo autunno, invece l'uscita di Halo Infinite slitta al prossimo anno. 343 Industries e Microsoft danno la colpa al Covid-19 che ha scombussolato la tabella di marcia.

» BATTUTA D'ARRESTO PER BLOODLINES 2

Brutte notizie per il gioco di ruolo targato Hardsuit Labs, che perde due figure chiave: il creative director Ka'ai Cluney e il lead narrative designer Brian Mitsoda. Il gioco è stato anche rinviato al 2021.

» SAM FISHER SUL PICCOLO SCHERMO

Netflix ha annunciato di aver siglato un accordo con Ubisoft per la produzione di una serie TV animata ispirata a Splinter Cell, celebre serie di videogiochi creata in collaborazione con il compianto Tom Clancy.

» SONY GUARDA AL PC

Il buon successo commerciale di Horizon Zero Dawn su PC ha spinto la dirigenza della compagnia giapponese a valutare con interesse la possibilità di portare anche altre esclusive PlayStation su computer.

» IL FILM DI FIREWATCH TORNA IN PRODUZIONE

La trasposizione cinematografica del videogioco di Campo Santo torna in lavorazione grazie alla cessione dei diritti a Snoot Entertainment, la compagnia che ha prodotto i recenti Blindspotting e Little Monsters.

LA FATTORIA DEGLI ANIMALI

Gli autori di Reigns hanno annunciato Orwell's Animal Farm, un nuovo videogame ispirato a La Fattoria degli Animali. Rimanendo fedele al romanzo di George Orwell, il gioco consentirà di creare una repubblica in cui tutti gli animali sono uguali, ma chiaramente alcuni sono più uguali degli altri. Decidendo con quali fazioni schierarsi e quali bisogna soddisfare, stabiliremo lentamente e inesorabilmente il destino della fattoria. Dovremo quindi concepire strategie atte a bilanciare le risorse, difendere la comunità, e mantenere felice la popolazione. Orwell's Animal Farm sarà disponibile su Steam in autunno.

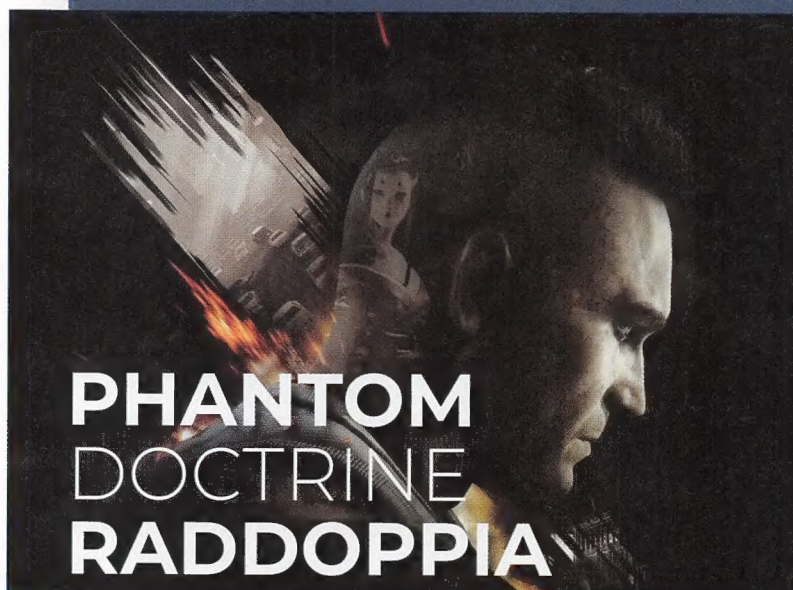
I SACRIFICI DI MULLINS

Daniel Mullins, l'autore dell'acclamato Pony Island, ha presentato il suo prossimo progetto: si tratta di Inscryption, un deck-building roguelike in arrivo l'anno prossimo su PC. Ispirato a Sacrifices Must Be Made, un piccolo gioco creato dallo stesso Mullins durante una game jam, Inscryption chiederà ai giocatori di scappare da un'inquietante casetta nei boschi. Per farlo, sarà necessario acquisire carte da impiegare per superare prove di vario tipo, tra cui enigmi che richiamano quelli presenti nelle escape room, il tutto immersi in un'atmosfera da horror psicologico.

IL LATO OSCURO DEL RINASCIMENTO

Studio V, il team indipendente italiano che ha dato i natali a Dry Drowning, ha presentato il suo prossimo progetto: si tratta di Dark Renaissance, un'avventura storica ambientata in pieno Rinascimento Italiano. Realizzato in collaborazione con Matteo Strukul, autore della serie bestseller I Medici, e con il compositore David Logan, Dark Renaissance tenterà di fondere storia, graphic novel e dinamiche RPG per narrare le avventure di un mercenario veneziano che dovrà scoprire gli scioccanti segreti che si celano dietro le conquiste scientifiche, artistiche e culturali del Rinascimento. Vestendo i panni di Marco Badoer, guerriero leggendario temprato dai sanguinosi campi di battaglia della Transilvania, i giocatori dovranno proteggere gli interessi economici di Lorenzo de' Medici dalla minaccia dei mistici Inni Orfici, passando per città iconiche come Venezia e Firenze, e incontrando personaggi illustri come Marsilio Ficino e Leonardo da Vinci. Ci sarà però da aspettare un po' prima di mettere le mani sull'ultima fatica di Studio V: il gioco uscirà soltanto nel 2021.

Dopo numerosi teaser e indiscrezioni, Warner Bros. Interactive ha finalmente svelato il prossimo videogioco ispirato a Batman in cui, però, il Cavaliere Oscuro non sarà presente. In Gotham Knights, questo il nome del gioco in lavorazione presso WB Games Montreal, Batman sembra esser passato a miglior vita e il compito di difendere la città ricade sui quattro aiutanti di Bruce Wayne: Robin, Nightwing, Batgirl e Cappuccio Rosso. GK si presenta quindi come un action open world con elementi RPG che può essere affrontato sia in solitaria, sia in co-op con un amico. Ognuno dei due giocatori si troverà nei panni di uno dei quattro eroi, affrontando nemici vecchi e nuovi mentre indagano sulla misteriosa morte dell'Uomo Pipistrello (a cui non crediamo troppo, a dire il vero). La dipartita potrebbe avere a che fare con la Corte dei Gufi, società segreta secolare che riunisce l'élite di Gotham City e agisce tra le ombre per tenere sotto controllo la città. In ogni caso, per averlo tra le nostre mani bisognerà attendere il prossimo anno: solamente nel 2021, infatti, Gotham Knights farà capolino sui nostri PC.

Lo studio cinese Game Science ha annunciato il suo prossimo progetto. Si tratta di Black Myth: Wu Kong, un ambizioso action RPG che rielabora il romanzo Il Viaggio in Occidente. Se il nome vi ricorda qualcosa, sappiate che è lo stesso classico della letteratura orientale a cui Akira Toriyama si è ispirato per la scrittura del manga di Dragon Ball. In Black Myth vestiremo i panni di Wu Kong, una scimmia antropomorfa impegnata a combattere le creature più disparate, principalmente mostri e demoni, durante il percorso verso l'illuminazione. Gli sviluppatori promettono di offrire un sistema di combattimento tanto elaborato quanto fluido e dinamico, traendo ispirazione dalle opere di From Software, in particolare da Sekiro: Shadows Die Twice. Non mancheranno sezioni stealth in cui il protagonista potrà trasformarsi in un insetto volante per superare indisturbato – o quasi – i nemici. I ragazzi di Game Science precisano che il gioco ha ancora bisogno di tempo affinché possa presentarsi sul mercato; per lo stesso motivo, non hanno voluto sbilanciarsi sulla finestra di lancio. Speriamo solo di non dover attendere a lungo.

Lo studio polacco CreativeForge Games ha presentato Phantom Doctrine 2: The Cabal, seguito diretto dell'ottimo tattico a turni a tema spionistico pubblicato due anni fa su PC. Abbandonata la formula ludica del suo diretto predecessore, questo sequel abbraccia un'inedita formula da sparatutto in terza persona con elementi stealth. The Cabal offrirà un sistema di gioco a missioni in cui poter scegliere quale agente impersonare nei vari incarichi, ognuno dotato di capacità differenti, il tutto all'interno di una campagna single player modulare. L'ultima fatica di CreativeForge Games sarà ambientata in un universo alternativo in cui l'incidente di Chernobyl del 1986 è stato in realtà causato da un attentato portato a compimento dalla Cabala, una misteriosa organizzazione terroristica volta a portare il caos sulla Terra. Compito del giocatore sarà quello di ricostruire gli eventi che sono sfociati nell'attacco e dare la caccia alla Cabala, cercando al contempo di sventare ulteriori attentati. Purtroppo il gioco è ancora sprovvisto di una data di uscita ufficiale, sappiamo solo che sarà disponibile prossimamente su Steam.

GUERRA FREDDA TARGATA TREYARCH

Activision ha presentato l'episodio di quest'anno della saga di Call of Duty. Si tratta di Black Ops Cold War, sviluppato da Treyarch con la collaborazione di Raven Software. Seguito diretto dell'originale Black Ops e ambientato nei primi anni '80, con flashback giocabile nel Vietnam del '68, Cold War immergerà i giocatori nei meandri dell'universo geopolitico della Guerra Fredda in un'esperienza narrativa in cui nulla è come sembra. Oltre alla Campagna, CoD: Black Ops Cold War offrirà un arsenale di armi e attrezzature caratteristici dei periodi trattati nei combattimenti in multiplayer e una nuovissima esperienza di gioco cooperativa Zombi. Durante la campagna, i giocatori incontreranno personaggi storici e scopriranno dure verità mentre combatteranno in luoghi iconici come Berlino Est, Turchia, Indocina, Mosca dell'era sovietica e altri ancora. In quanto operatori d'élite, i giocatori proveranno a porre fine a un conflitto decennale mentre seguiranno le tracce di una figura oscura chiamata Perseus, in missione per destabilizzare l'equilibrio del potere globale e cambiare il corso della storia. Call of Duty: Black Ops Cold War sarà disponibile il 13 novembre sulla piattaforma Battle.net.

POTERI IGNOTI

Reflector Entertainment ha svelato Unknown 9: Awakening, un action adventure in terza persona fortemente incentrato sulla narrazione e sulla figura di Haroona, la giovanissima protagonista. Cresciuta nelle strade di Kolkata, in India, e tormentata dalle visioni della propria morte, Haroona lotta per comprendere le sue misteriose capacità innate di manipolare l'invisibile. Guidata da un enigmatico mentore, Haroona impara presto ad affinare il suo dono con il quale riesce ad accedere a una dimensione nascosta nota con il nome di The Fold. È proprio in questa realtà parallela che la ragazzina dovrà svelare i segreti del suo potere e del regno alternativo a cui può accedere. Awakening è tuttavia solo una parte dell'universo narrativo di Unknown 9: il team di sviluppo ha infatti predisposto una serie di contenuti cross-mediali che si intersecano per formare un mosaico ben più complesso. Tra questi citiamo il un romanzo scritto da Layton Green, intitolato Unknown 9: Genesis, un podcast originale chiamato Unknown 9: Out of Sight, e un fumetto, Unknown 9: Torment. Il videogioco vedrà la luce (anche) su PC nel corso del prossimo anno.

» BOOKMARKS
COSE CHE VAL LA PENA LEGGERE (ONLINE, MA NON SOLO)

UN CASTELLO DI CARTA (TGM)
https://bit.ly/2EVsd9m
Gabriele Barducci fa il punto sulla spinosa questione di Aeon Must Die!, i cui sviluppatori accusano i capi di Limestone Games di furto dell'IP e altri comportamenti scorretti.

FALL GUYS È IL BATTLE ROYALE FOR DUMMIES (TGM)
https://bit.ly/3hTbphl
Ancora il nostro Gabriele propone un'analisi sulle motivazioni che hanno portato al successo il peculiare battle royale targato Mediatonic.

THE SILVER LINING IN THE CLOUDS OF 2020 (GAMESINDUSTRY)
https://bit.ly/2YY32Ki
Nonostante quest'anno si stia rivelando perlopiù disastroso, una parte considerevole dell'industria dei videogiochi difficilmente potrà lamentarsi dei risultati raggiunti.

STREET FIGHTER 1: AN ORAL HISTORY (POLYGON)
https://bit.ly/2Dq2lSl
La redazione di Polygon pubblica un interessante approfondimento che narra la genesi della serie di picchiaduro più famosa al mondo.

CROWDFUNDING AND NOSTALGIA FILL A HOLE IN THE VIDEO GAME INDUSTRY (BLOOMBERG)
https://bloom.bg/31SaXuw
Partendo dalla campagna su Kickstarter di Eiuden Chronicle, Jason Schreier riflette sullo spazio che queste iniziative hanno assunto nell'industria dei videogiochi.

L'ERA DI SIGMAR

Warhammer: Age of Sigmar sta per debuttare nel mondo dei videogiochi con Storm Ground, un nuovo strategico ispirato proprio al gioco di miniature da tavolo creato da Games Workshop. Il videogame sviluppato da Gasket Games, team formato da veterani dell'industria con un passato in Relic Entertainment e Blackbird Interactive, e prodotto da Focus Home Interactive vedrà la fazione degli Stormcast Eternals fronteggiare i Nighthaunt, le orde non-morte di Nagash. Purtroppo non sono stati diffusi ulteriori dettagli, se non che sarà possibile controllare un possente Lord Celestant su Stardrake, una fiera creatura dei cieli ammaestrata dell'élite degli Stormcast. Sappiamo anche che Warhammer: Age of Sigmar – Storm Ground uscirà in un non meglio precisato periodo del prossimo anno, ma per il momento le informazioni finiscono qui.

FPS, TURNI E PARADOSSI TEMPORALI

Di FPS competitivi a squadre ne abbiamo visti ormai a centinaia, quindi ben vengano titoli come Lemnis Gate che provano ad aggiungere un po' di brio a una formula ormai più che collaudata. Come? Facendo sì che le sparatorie si svolgano attraverso un sistema a turni che strizza l'occhio ai videogiochi a sfondo tattico. Durante i cinque turni alterni che si verificano in un loop temporale di 25 secondi, i giocatori dovranno sfruttare le abilità uniche di una variegata gamma di agenti e giocare di astuzia in intricate battaglie a quattro dimensioni dove il tempo è il fattore determinante tra la vittoria e la sconfitta. Ogni giocatore ha quindi a disposizione un turno da 25 secondi in cui muoversi, sparare e utilizzare le proprie abilità, dopodiché la mano passa a un altro utente, e così via finché tutti avranno svolto le loro azioni. Attenzione però perché ogni turno rappresenta una linea temporale differente, e le azioni svolte nel passato possono modificare il presente e il futuro. In Lemnis Gate, dunque, non vince chi ha la mira migliore, ma chi riesce a padroneggiare la quarta dimensione e pianifica con cura le proprie mosse in vista delle azioni successive. Questo particolare sparatutto competitivo a turni sarà disponibile su PC nel corso dei primi mesi del 2021.

UNA NUOVA ERA PER PHARAOH

A distanza di più di venti anni dalla pubblicazione del videogioco originale, Pharaoh: A New Era riporterà in vita il celebre gestionale cittadino di Sierra Entertainment. Sviluppato da Triskell Interactive ed edito da Dotemu, il remake di questo famosissimo city builder ambientato nell'Antico Egitto tornerà a farci vestire i panni di un sovrano impegnato a far prosperare il suo regno, supervisionandone lo sviluppo economico e costruendo magnifici edifici, così da esaudire i bisogni dei sudditi. La riedizione includerà non solo i contenuti del gioco originale, classe 1999, ma anche quelli dell'espansione pubblicata l'anno successivo, Cleopatra: Queen of the Nile, offrendo una campagna estesa da 53 missioni, una modalità di gioco libera e un editor di livelli. Pharaoh: A New Era non presenterà soltanto una grafica rimodernata e al passo coi tempi, ma ritoccherà anche il gameplay svecchiandone la formula ludica e provando a smussarne alcuni angoli. Infine, Dotemu fa sapere che il gioco arriverà su Steam in un non meglio precisato periodo del 2021.

SOPRAVVIVERE ALLA CENERE

Hervé Bonin, uno dei co-fondatori di Dontnod Entertainment, ha presentato il suo prossimo progetto in lavorazione presso il suo nuovo studio Nameless XIII. Intitolato Cendres: A Survival Journey, il gioco proporrà un'avventura di sopravvivenza ambientata in un impietoso mondo post-apocalittico. Al giocatore spetterà il compito di esplorare una landa desolata in seguito a una devastante esplosione vulcanica e di gestire il gruppo di sopravvissuti, razionando le risorse e tenendo a bada sia la loro salute fisica che quella mentale. Durante l'avventura impareremo a conoscere i membri della spedizione attraverso le dinamiche interpersonali che andranno a formarsi nel corso del viaggio, il tutto mentre andremo alla ricerca dei segreti sepolti sotto la cenere. Gli sviluppatori spiegano che Cendres: A Survival Journey potrà contare su un sistema di scelte e conseguenze che porterà a più percorsi narrativi e a un totale di 34 finali differenti. La prossima fatica di Bonin e soci farà capolino sui nostri computer l'anno prossimo.

TATTICHE DI GUERRIGLIA

La Seconda Guerra Mondiale è un'ambientazione decisamente inflazionata nell'industria dei videogiochi. In pochi, però, esplorano il fronte dell'Europa Orientale, e ancor meno le azioni delle bande partigiane polacche e tedesche. A colmare questo vuoto ci pensano i ragazzi di Destructive Creations con War Mongrels, un tattico in tempo reale che strizza l'occhio ai vecchi Commandos. La trama, profondamente ispirata agli eventi storici, propone le vicende di due soldati della Wehrmacht che, da disertori, diventano fervidi guerriglieri. La squadra al comando del giocatore si allarga sempre più ogni volta che i due incontrano personaggi disponibili a perorare la loro stessa causa. Ogni guerrigliero dispone di una serie di abilità e di vantaggi peculiari da sfruttare al meglio per superare i nemici nel corso di numerose missioni. Le infiltrazioni, i diversivi, le uccisioni silenziose e l'uso dell'ambiente a proprio vantaggio sono alcune delle azioni che il giocatore deve imparare a padroneggiare, ma non manca anche un intero arsenale di armi di cui servirsi per completare gli obiettivi delle missioni. War Mongrels è ancora nel pieno dello sviluppo, per questo non vedrà la luce prima della seconda metà del 2021.

» CLASSIFICHE SETTEMBRE 2020

I GIOCHI PIÙ VENDUTI
(FONTE: B2BOOST)

» PC

N.	TITOLO	EDITORE	PEGI
1	NBA 2K20	2K SPORTS	3
2	GRAND THEFT AUTO V	ROCKSTAR GAMES	18
3	BATMAN ARKHAM COLLECTION	WARNER BROS. INTERACTIVE	16
4	GREEDFALL	FOCUS HOME INTERACTIVE	16
5	FOOTBALL MANAGER 2020	SEGA	3
6	DEUS EX: MANKIND DIVIDED	SQUARE ENIX	18
7	MOTOGP 20	MILESTONE	3
8	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE	UBISOFT	18
9	WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR - SOULSTORM	THQ	16
10	DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	SQUARE ENIX	18

» CONSOLE

N.	TITOLO	EDITORE	CONSOLE	PEGI
1	GRAND THEFT AUTO V	ROCKSTAR GAMES	PS4	18
2	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	NINTENDO	SWITCH	3
3	GHOST OF TSUSHIMA	SONY INTERACTIVE ENT.	PS4	18
4	FIFA 20	ELECTRONIC ARTS	PS4	7
5	PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING	NINTENDO	SWITCH	7
6	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE	ACTIVISION BLIZZARD	PS4	18
7	MINECRAFT	MOJANG	PS4	7
8	MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION	MOJANG	SWITCH	7
9	THE LAST OF US PART II	SONY INTERACTIVE ENT.	PS4	18
10	GRAN TURISMO SPORT	SONY INTERACTIVE ENT.	PS4	3

La palla è a centrocampo e sta per scoccare la mezzanotte sul calcio in maschera Tamsoft, col fischio d'inizio che segna la metamorfosi tra sport e spettacolo puro.

CAPTAIN TSUBASA: RISE OF NEW CHAMPIONS

RICORDI **IMPARABILI**

Questo è il racconto di un calcio romantico, sentimentale, vissuto a 100km/h con un batticuore irrefrenabile. Quello che da ragazzino ti accompagna per il tragitto casa-oratorio, di corsa, battendo i secondi come fossero quelli che precedono l'ingresso in campo in una finale di Champions League. Il borsone in spalla, l'immagine della propria esultanza liberatoria in testa, idolo per una manciata di minuti su un campo in terra battuta. Captain Tsubasa: Rise of New Champions è il calcio del sogno, dei pomeriggi d'infanzia, e non è una questione di nostalgia, ma di colori, enfasi, voglia di spaccare il mondo, puntando l'area avversaria a testa bassa, che piano piano, crescendo, lascia il posto ai calcoli, alla lucidità, alla tattica. Il pallone che torna al centro della nostra galassia come nel cerchio di centrocampo, in un'opera che è parodia fanciullesca dello sport che rappresenta, prendendone gli elementi più scenici, iconici, e trasformandoli in esplosioni di potenza, gesti tecnici anti-fisici, impossibili ma troppo attraenti per non provare a emularli. Ed è proprio questo che rende magnetico Captain Tsubasa, tra i [illegible] in sala, e il gusto di trovarsi tra le mani qu[illegible]nte il battito oltre l'operazione [illegible] quasi stregonesca di resuscitare un genere.

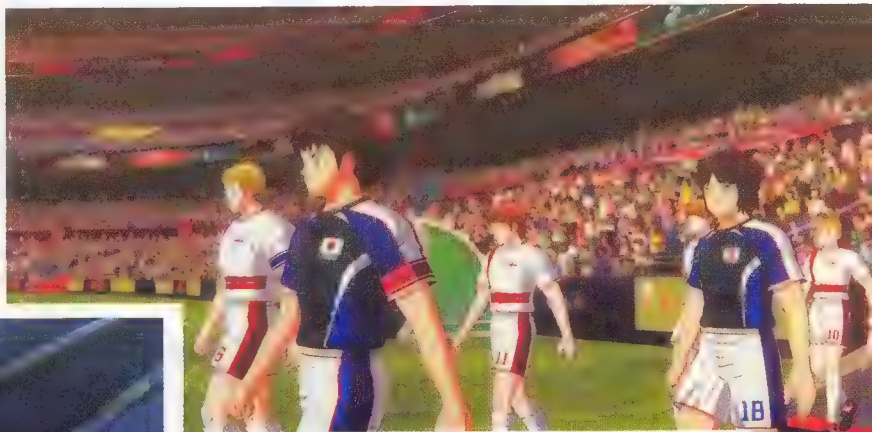
La goduria di un dribbling ben riuscito non è solo nella meravigliosa animazione, ma negli sguardi dei contendenti.

ANTI-SIMULATION SUPERSTAR

Captain Tsubasa: Rise of New Champions non è l'arcade all'acqua di rose inteso come negativo della simulazione, non è un Everybody's Golf paragonato a un PGA Tour, è proprio un'opera che pad alla mano sembra uscita da un coin-op, arcade perfect e perfettamente arcade, per indole. Non esiste alcuna fisica indipendente che regola i rimbalzi del pallone, i giocatori sono controllati dall'analogico al millimetro, senza inerzia, senza peso: la sfera è un accessorio, uno status symbol, è il calciatore che si muove in simbiosi con esso. Qui non siamo davanti all'alternativa di PES o FIFA, ma ad un action con elementi stylish travestito da calcistico. Un'altra roba. Come una simulazione, quella di un giocatore che si tuffa in area e viene pizzicato dal VAR. Anche perché, sia chiaro, provare a giocare in maniera tradizionale non è né efficace né tantomeno divertente, ma solo uno spreco di soldi. C'è infatti bisogno di qualche minuto per uscire da una forma mentis e da alcuni movimenti e combinazioni di tasti ormai dati per scontati da un sistema di controllo apparentemente in linea col quello che ha offerto il mercato negli ultimi anni. Ma questo è un calcio in cui l'allenatore torna a contare meno di chi ci mette la gamba e suda in campo, l'istinto che batte lo schema, pensando alla prossima azione in anticipo di una battuta sul ritmo partita, scandendo le distanze per ampie falcate, svuotando barre dello Spirito e caricando quelle del tiro, giocando d'astuzia per arrivare nel punto giusto al momento giusto, lontano dai piedi a martello; quello per rilasciare finalmente la pressione sul tasto e godersi, stupefatti e ringiovaniti di colpo, un tiro (della tigre, tra gli altri) dalla potenza devastante, guardando dritti negli occhi allucinati del portiere, come se stesse bloccando una palla di cannone a mani nude. Non stiamo parlando di un gioco di calcio "con le abilità speciali", ma di abilità speciali con intorno un contesto calcistico. È emblematica in questo senso, come già anticipato in sede di anteprima, la gestione dei dribbling/contrasti, dove diventa fondamentale saper leggere le intenzioni dell'avversario come in un beat 'em up per poi reagire con una mossa vincente e contraria. Perché se scartare un avversario in corsa è roba facile, saltarne secco un altro (e un altro ancora) in slancio, in preda alla foga, è questione di abilità manuale e scelta di quale dorsale premere, portando ad avere un vantaggio decisivo, riempiendo la barra della Zona-V, rinvigorendo lo Spirito, aumentando le statistiche di chi riceverà il passaggio o permettendo al giocatore di caricare in un lampo il tiro dopo aver accumulato una forza cinetica devastante. Un fondamento di gameplay che fa di coreografia virtù, soprattutto se si affida la palla ai fenomeni come Tsubasa, Hyuga,

> UN'OPERA CHE PAD ALLA MANO SEMBRA USCITA DA UN COIN-OP, ARCADE PERFECT E PERFETTAMENTE ARCADE, PER INDOLE

Che pathos, che tensione, mentre la palla vortica nel guantone.

Misugi, Nitta e alle loro special esplosive, scoprendo poi tutta una serie di sotto-meccaniche, come gli uno-due in velocità, i cross super-calibrati che tagliano fuori mezza difesa e invitano a nozze chi fa del gioco aereo uno stile di vita; e poi le combinazioni tra giocatori affini che sbocciano in giocate da cirque du soleil, e viene da sé l'esempio dei fratelli Tachibana (Derrick, per dio!) con la loro Catapulta Infernale. Tutta questione di tempismo, di visione di gioco e consapevolezza delle posizioni, per cui diventa fondamentale sapere quando iniziare l'azione e avere idea di dove andrà a finire. Per questo arrivare al gol, dopo aver fiaccato a dovere le velleità del portiere avversario, come un pugile alle corde, è un'esperienza di godimento ludo-sportivo che ha pochi eguali, per drammaticità dell'azione, tensione e fatica. L'opera diventa quindi una pirotecnica esibizione, uno spettacolo acrobatico, plateale, senza interruzioni arbitrali, superflue in uno sport dove la rivalità arde negli occhi dei ventidue in campo, ma dove anche un intervento da tergo in gamba tesa è sempre pulito sul pallone. Atterrare l'avversario lanciato in porta, mentre sta caricando un tiro al fulmicotone, è atto di umiliazione sportiva e supremazia fisica, fregargli la palla in corsa è pura furbizia, consapevoli che di lì a qualche secondo gli avversari potranno ripagarci con la stessa moneta, spezzando in due la giocata e ripartendo in contropiede. Il ritmo di gioco è infatti convulso, folle, non c'è tempo per il giropalla; 12 minuti effettivi che sfiniscono con un'intensità a cui non siamo abituati, spezzanti gloriosamente ogni manciata di secondi da qualche giocata incredibile, prendendosi a pallonate e scivolate, attivando la Zona-V in Zona Cesarini e portando tutti su, all'arrembaggio, dando fondo a tutte le energie (anche nervose) accumulate, senza una strategia ma col sacro intento di buttare in porta palla e portiere. Poi magari, a mente fredda, tra una partita e l'altra ci si rende conto di essere portati a fare un po' sempre le stesse cose, che un calcio senza (o con poca) tattica spegne un po' la fantasia in favore della forza bruta, ed è vero, ma diluire un'azione così straripante sarebbe stata la morte di ciò che rende così appassionante l'epica di Captain Tsubasa: il dramma, il pathos.

A livello ambientale non gli si può dire nulla, c'è l'atmosfera, c'è il rumore, e la concitata telecronaca è un tocco di classe.

Hyuga è un attaccante devastante e, pad alla mano, dimostra la potenza del Tiro della Tigre con una percentuale di realizzazione altissima.

LO SPIRITO DEL CAMPIONE

La modalità Viaggio, quella prettamente narrativa e finora nascosta, ma soprattutto quella che presentava più incognite. Perché andava adattato lo spirito del manga al videogioco, riuscendo a gestire fasi narrative e calcistiche, presentando in maniera adeguata le partite, le rivalità, la posta in gioco. Lavorando per sottrazione, rispetto alla mole di dialoghi di un anime, per mantenere un ritmo serratissimo anche fuori dal rettangolo di gioco, gli sviluppatori sono riusciti a proporci due episodi: uno che riprende per filo e per segno la linea narrativa del terzo campionato nazionale giapponese, con Tsubasa capitano della Nankatsu, durante l'ultimo anno delle medie, e l'altro, che da quegli avvenimenti prende una strada che porterà alla selezione dei giocatori che rappresenteranno la nazionale giapponese ai mondiali giovanili, accompagnando il nostro giocatore creato da zero (per un totale di circa 25-30 ore in tutto). Il primo episodio è come tornare a casa dopo scuola: quei personaggi, quelle situazioni ed emozioni che sembra sempre di rivivere per la prima volta. L'esclusione di Hyuga/Lenders dalla Toho, relegato in panca per essere fuggito a Okinawa dal suo vecchio maestro, l'infortunio di Holly alla spalla per proteggere dalla caduta uno dei due Derrick, dopo una Catapulta Infernale finita male, l'ansia per quella chiamata che potrebbe portarlo verso il Brasile, verso il professionismo, passo che Benji/Genzo ha già fatto andando in Germania. E questi avvenimenti, sottolineati da frasi ad effetto e pose plastiche che neanche su un set fotografico d'alta moda, contribuiscono a creare una sana ed esaltante tensione da sfogare sul campo,

L'ISTINTO CHE BATTE LO SCHEMA, PENSANDO ALLA PROSSIMA AZIONE IN ANTICIPO DI UNA BATTUTA SUL RITMO PARTITA, SCANDENDO LE DISTANZE PER AMPIE FALCATE, SVUOTANDO BARRE DELLO SPIRITO E CARICANDO QUELLE DEL TIRO

Il contrasto in corsa, dopo aver piazzato una bella spallata all'avversario, è il metodo più efficace per ripartire in velocità.

con rovesciate all'ultimo minuto da contendere al difensore pestando forsennatamente sul pad, o interventi alla disperata per mettere la faccia (letteralmente) tra pallone e rete. Tutto cuore ed entusiasmo, come se quelle partite fossero realmente la cosa più importante che sta succedendo al mondo. E in quel momento ci si rende conto di esserci finiti dentro, di giocare per la gloria, per i sogni di quei personaggi. Il cuore gonfio di orgoglio. Come quello di cristallo di Jun Misugi/Julian Ross della Musashi, team che ho scelto tra i tre disponibili (per altrettante storie e triplo replay value) per iniziare la mia storia personale, quella della promessa del primo anno, Calzati, origini italiane e 23 sulle spalle come Materazzi, muto ma col dono della risposta multipla. Misugi tratteggiato in tutto il suo tormento, capitano fragile eppure stoico, eroico, limitato dal fisico a non più di 30 minuti di gioco, esempio per tutti. Ho visto crescere il rapporto con lui e tutta la squadra ma anche le abilità del mio alter ego (migliorando le statistiche spendendo i punti guadagnati di vittoria in vittoria, imparando nuove mosse e portando avanti amicizie con compagni e avversari, un po' sulla falsariga

SI PUÒ AMMIRARE UNO SCONFINATO PANORAMA DI POSSIBILITÀ NARRATIVE, DI GAMEPLAY E DI SVILUPPO DEL PERSONAGGIO

Nello sguardo il terrore del vantaggio avversario.

dei Persona), dando tutto in campo e in allenamento. Sono emozioni che vanno oltre il valore del gameplay crudo, che lo trascinano, lo esaltano, lo riempiono di significati, mescolandosi al divertimento. È qui che Tamsoft dimostra di aver colto lo spirito che muove il pallone e le sue stelle, mettendo in piazza le loro motivazioni, gli obiettivi, animati da un senso dello sport assolutamente positivo e ammirevole, in cui la spacconaggine di alcuni è solo una maschera, un tentativo di apparire più forte. Nella loro teatralità sono personaggi di una purezza commovente, così lontani dai professionisti delle frasi fatte, che vediamo in mixed zone ogni weekend. Quell'entusiasmo adolescenziale dal futuro limpido che viene proprio voglia di aiutare a compiere. E personalmente questa era una delle cose che

I tiri combinati sono tra quei momenti in cui si vorrebbe solo alzarsi in piedi e urlare preda dell'esaltazione.

temevo di più mentre scrivevo l'ultima anteprima, che mancasse quella garra, perché non è mai scontato riuscire a dare una motivazione forte alle azioni ludiche, anche se hai a disposizione uno dei soggetti più famosi e apprezzati al mondo da 40 anni a oggi. E occhio, Captain Tsubasa: Rise of New Champions non lo fa tediando e sbrodolando con infinite linee di dialogo in stile visual novel; sceglie quelle giuste e il modo corretto per esprimerle, con un doppiaggio giapponese d'eccezione, aumentando i giri e i toni all'avvicinarsi del campo, con quel profumo d'erba bagnata, gli spalti gremiti, le gambe che non riescono a stare ferme dalla tensione; quando la parola passa al telecronista, che accompagna ogni azione, tiro, parata e colpo di genio con urla ben poco eleganti ma assolutamente efficaci, come un cantante metal nipponico su una colonna sonora tensiva, epica, da grandi occasioni: altro che inno della Champions.

IL RICHIAMO DEL VAR

Il problema è forse il contrario, che quello che viene detto fuori dal campo è sparato talmente alto da non ritrovare sempre, una volta sul manto erboso, la stessa cattiveria agonistica. Vuoi perché la modalità Viaggio adotta un sistema di difficoltà crescente, lasciando per buona parte campo aperto anche al giocatore meno sgamato, vuoi perché l'IA non tende a creare troppe situazioni complesse e strutturate (certo, ogni tanto capita di finire in svantaggio per dovere di trama ed essere costretti a rimontare), forse per paura di rendere le partite fin troppo guidate, scritte. Per carità, come detto prima ogni partita sono 12 minuti di apnea con annessi rischi per la salute, sempre e comunque, ma forse bastava un pizzico di coraggio in più per rendere ancora più

E IN QUEL MOMENTO CI SI RENDE CONTO DI ESSERCI FINITI DENTRO, DI GIOCARE PER LA GLORIA, PER I SOGNI DI QUEI PERSONAGGI. IL CUORE GONFIO DI ORGOGLIO

I calci d'angolo sono veri e propri trigger per le acrobazie su palle alte, con contese a mezz'aria da risolvere premendo forsennatamente i tasti del pad.

imprevedibili i match. Discorsi che passano in secondo piano se si parla di multiplayer online, scegliendo di adottare una formula molto furba. Si crea una squadra da zero, scegliendo nome, logo, colori sociali, estetica delle casacche, per poi pescare dal roster completo dei giocatori i 18 che comporranno il team, rimanendo entro i limiti di valore assoluto imposti dal rango (inizialmente 1100 punti). Soluzione intelligente, perché non preclude nulla e spinge a un ragionamento tattico prezioso, una volta presa confidenza con tutte le abilità dei personaggi. Inutile dire che, con questo materiale ludico a disposizione, ciò che salta fuori in multigiocatore sarà forse la ragione principale per tenere installato Rise of New Champions vita natural durante. Che sia locale o online, Captain Tsubasa giocato contro un altro umano è un'esperienza serratissima quanto esilarante, capace di tirare fuori il meglio da un gameplay così ben confezionato. C'è poi da discutere su qualche dato tecnico, come una telecamera che nemmeno con l'inquadratura più ampia riesce a seguire l'azione in maniera vellutata, scattando indemoniata da una parte all'altra del campo (sarebbe stata ottima, visto il tipo di gameplay, la presenza di una visuale verticale) e un colpo d'occhio che, giocatori a parte, potrebbe essere benissimo retaggio di una generazione passata, con fondali un po' sfocati e una mole poligonale assolutamente modesta, attenuata da ambienti (compresi dettagli ambientali, quali pubblico, striscioni, colori) e stadi di gran personalità. Clamorose invece tutte le scene che riguardano tiri/passaggi/dribbling/contrasti speciali, roba da far schizzare la sospensione d'incredulità alle stelle credendo di stare guardando una puntata del cartone animato. Animazioni, espressioni, coreografie, spesso studiate ad hoc per i (tanti) personaggi principali, momenti veramente altissimi a livello tecnico ed emotivo, il vero valore aggiunto della produzione (e tutti i frame che vedete qui intorno non sono cut scene o materiale pubblicitario, ma roba che succede ogni 30 secondi durante i match). Ottima anche la varietà di collezionabili da sbloccare, completando sfide o andando avanti nella storia: tracce musicali, squadre, filmati (raccogliendo sia quelli incontrati in-game, sia altri creati ad hoc per raccontare le origini della saga). La sensazione è che poi ci siano ampi margini per rilasciare DLC periodicamente, attingendo a tutta la serie animata o andando a creare nuove storie sviluppate ad hoc per il gioco. Un presentimento che nasce tra rumor e l'assenza di una vera e propria alternativa alla modalità Viaggio per i più solitari, con incontri singoli e campionati che rischiano di esaurire in fretta la propria presa, senza una trama appassionante a sostenerli.

BOMBA ALL'INCROCIO! E quando la palla è avvolta dalle fiamme le speranze di evitare il gol sono poche.

FACCE DA TGM

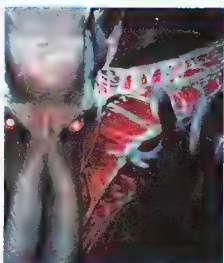
A cura di **Mario "Il-Variety" Baccigalupi**

L'ONDA LUNGA DELL'HYPE

1 CYBERPUNK 2077

Dopo l'hands-on, tanto è stato mostrato con nuovi video di gameplay. Sbaviamo tutti insieme!

2 BALDUR'S GATE 3

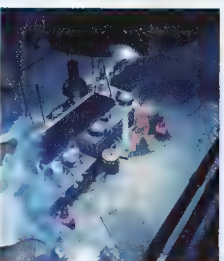
Il 30/9 dell'early access si avvicina a grandi passi e, così, l'atteso tocco di Larian alla mitologica serie.

3 SERIOUS SAM 4

Invasione aliena al Vaticano e Papamobile stile mech: l'euforia paradossa è di casa anche a Croteam.

4 CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR

Su TGM l'hype per CoD è cosa rara: tra Vietnam e USA di Reagan, BOCD sembra assai intrigante.

5 VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES 2

L'attesa è alta, ma anche le paure: tra defezioni e problemi vari, lo sviluppo sembra vacillare.

BUYNOW

1 Settembre **Iron Harvest** KING Art/Deep Silver

1 Settembre **Crusader Kings III** Paradox Interactive

3 Settembre **WRC 9** KT Racing/Nacon

4 Settembre **Marvel's Avengers** Crystal Dynamics, Eidos-Montréal/Square Enix

4 Settembre **NBA 2K21** Visual Concepts/2K

15 Settembre **eFootball PES 2021** Konami Digital Entertainment

18 Settembre **Crysis Remastered** Crytek

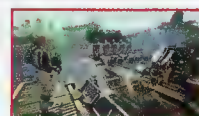
24 Settembre **Serious Sam 4** Croteam/Devolver Digital

BESTEARLYACCESS

Grounded
Un survival in cui si torna bambini... miniaturizzati fra le terribili insidie del giardino!

Hell Let Loose
Altro giro, altro FPS competitivo ambientato nella WWII, già notevole e amato in EA.

Pavlov
Qui non l'abbiamo ancora consigliato, ma questo FPS è già un classico del gaming VR.

Satisfactory
Un apprezzato builder open world in prima persona con un po' d'azione, anche co-op.

Rogue Legacy 2
In giro non mancano davvero i roguelite metroidvania, ma questo è un altro valido.

Mario “Il-Variety” Baccigalupi

IL CUORE OLTRE GAMESCOM

In apertura ho già scritto del come e perché questo numero di TGM profumi di anni '80. Per il rapporto col presente, invece, ci siamo confrontati con situazioni di segno opposto: da un lato, basta sfogliare la rivista per sincerarsi dell'enorme mole di giochi e argomenti intrigantissimi; dall'altro, alcuni problemi ancora connessi al solito, maledetto microorganismo hanno provocato uno slittamento della pubblicazione a cui, tuttavia, abbiamo dato un senso preciso con le notizie da Gamescom. Per la verità, anche il codice review del titolo di copertina non è arrivato tanto presto, ma qui entriamo nella pazzesca selezione di contenuti di TGM 376: nella cover story descriviamo le ottime caratteristiche arcade-soccer di Captain Tsubasa (nel Classic trovate un esempio simile del passato, ma con risultati assai diversi), mentre nelle recensioni ci caliamo nella notevole esperienza postatomica di Wasteland 3, illustriamo i porting PC delle due “ex esclusive” PS4 Horizon Zero Dawn e Death Stranding, ragioni e qualità dietro al fenomeno Fall Guys, esploriamo l'universo condiviso targato Remedy con una prima connessione tra Control e Alan Wake, o anche l'infornata di strategici composta dai prestanti Iron Harvest, Crusader Kings III e il meno riuscito Total War Saga: Troy. Spazio, poi, ai motoristici Project Cars 3, F1 2020 e agli eccellenti cieli di Microsoft Flight Simulator, accanto a tanti altri titoli più o meno validi come il soulslike Mortal Shell, il ritorno “procedurale” di Superhot, il remake di Destroy All Humans!, Carrion col suo mostro “carpenteriano”, un nuovo eccezionale gioco per C64 e una serie di review in breve particolarmente ghiotte, per un totale di quasi 30 titoli provati! E ancora DocManhattan sulle piste sci-fi di WipEout, una densa rubrica VR tra wired e wireless, l'analisi di Sabaku sulla sostenibilità degli AAA lanciati nella next gen e, per chiudere, una piacevole chiacchierata con una sviluppatrice italiana sulla sua coraggiosa opera prima. Ce n'è abbastanza per riempire due numeri, vero? Ehm.

MENTRE IL NUMERO DI TGM ERA IN PREPARAZIONE...

Paolo “Paolone” Besser
L'arrivo di un pincher in famiglia non ha impedito all'insonne Paolone di esaminare svariati prodotti hardware, e d' calarsi nei panni di un insetto nel “Kafkiano” Metamorphosis.

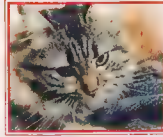
Nicolò “Solar Nico” Paschetto
Quando non era perso nei cieli di mezzo mondo con l'inebriante Microsoft Flight Simulator, il nostro Solar si è messo alla guida di bolidi di tutti i tipi in Project CARS 3 e WRC 9.

Gian Filippo “k3lpie” Saba
Come un nerd davvero estremo, Filippo ha usato per 6 volte di seguito la scusa del coronavirus per chiudersi un mese in casa a giocare. Questa volta, a illuminare la stanza buia solo MOBA e FPS.

Simone “Wolfy3547” Rampazzi
Dopo la delusione per la mancata demo di Baldur's Gate 3, Simone si è intrattenuto con il nuovo gioco di DONTNOD, dimenticandosi (quasi) totalmente dell'arrivo di Wasteland 3.

Gabriele “Lelle” Barducci
Circola voce che Lelle sia riuscito a staccarsi due settimane da Destiny 2 con Fall Guys, ma non ne abbiamo una vera conferma. Se lo trovate per Roma vestito da hot dog, chiamateci.

Alessandro “Paul Petta” Alosi
Tra una derapata digitale e l'altra, Ale si è rilassato studiando come affrontare economicamente la next gen. Da rilassato a demoralizzato il passo è stato troppo, troppo breve.

Daniele “Kommissario” Cucchiarelli
L'attesa per l'ennesima sfida con Mark Landers era tanta. Per ingannarla il nostro Kommissario ha percorso i green di PGA Tour 2K21 sperando di fare finalmente una Hole In One.

Danilo “Dan Hero” Dellafrana
Dan Hero ha cambiato spesso guardaroba, dalle corazze di Mortal Shell all'uniforme da Ranger del Colorado. La divisa da pilota resta però la preferita, perché il nuovo Flight Simulator è una bomba!

Daniele “Alteridan” Dolce
Tra una rece e l'altra, Daniele si è dilettato a morire male nei roguelike UnderMine e Monster Train, ma ha anche seguito con interesse l'atipica edizione digitale della Gamescom.

Erica “Moory” Mura
Sconfitta dall'apatia di Filippo, Erica ha passato l'estate in compagnia di Ghost of Tsushima. Mentre tutti voi vi abbronzavate al mare, lei si prodigava nel tagliare bambù e teste!

Stefano “Lynch” Calzati
Tornato ai pomeriggi dopo-scuola, rispolverando il super Tele e spaccando mezzo mobilio per colpa di Tsubasa! Non ha più il piede di una volta, però che legnate sotto l'incrocio dello stipite!

Marco “End” Ravetto
Dribbling, passaggi, colpi di testa e rovesciate hanno messo a dura prova il fisico (virtuale) di Marco, che ha proseguito il suo tour de force sportivo a bordo di una scattante F1.

Claudio “MaGIKLauDe” Magistrelli
Prima di lasciar seccare il backlog al sole è riuscito a depennare Rainswept, godendosi le fresche atmosfere autunnali. Al rientro è scattata la classica simulazione di calciomercato su PES.

Emanuele “Triqui” Feronato
Non potendo più giocare a Fortnite sull'iPad Pro che aveva comprato per questo (licenziato! NdII-V), attende news su Epic Vs Apple nella sua capsula criogenica piena di Diazepam.

WASTELAND 3

VAI A SCIARE IN COLORADO, DICEVANO...

Siamo alla fine del ventesimo secolo, e il mondo intero è sconvolto da... ok, il resto lo sapete a memoria.

di Danilo "Dan Hero" Della[illegible]

Hanno salvato il mondo, e tutto quello che ottengono come ricompensa è la fredda morte tra le Montagne Rocciose. Dall'introduzione di Wasteland 3 appare chiaro che non deve essere per nulla facile essere un Desert Ranger: prima ti spacchi la schiena nei deserti degli Stati Uniti come geniere, poi un giorno la stazione orbitale Citadel decide di scatenare la terza guerra mondiale inviando ai compagni russi qualche testata nucleare come incentivo, spingendoti a diventare l'unica speranza per avere un barlume di giustizia in un mondo irriconoscibile. Come se non bastasse, l'intelligenza artificiale Cochise decide assai poco democraticamente che il mondo va resettato, e i Ranger si vedono costretti a nuclearizzare la loro base assieme allo sgradito ospite digitale per donare nuovamente un futuro a quel che rimane della razza umana. Completamente allo sbando, ricevono una comunicazione inaspettata: il cosiddetto Patriarca si annuncia pomposamente come "l'uomo che possiede il Colorado", e sarà ben felice di offrire ai Ranger una nuova casa in cambio di un semplice favore. Niente di particolare, sarà sufficiente assassinare i suoi tre figli.

AND THE COLORADO ROCKY MOUNTAIN HIGH...

Il gioco inizia con il viaggio verso Colorado Springs, che ovviamente finisce in malora ancora prima di concludersi per colpa di un'imboscata. Quel che resta dei Ranger viene ulteriormente decimato, tanto che solo due reclute giungono incolumi alla meta. Un po' come in Divinity: Original Sin, il gioco permette inizialmente di creare una coppia di protagonisti, ma nulla ci impedisce di scegliere tra numerose squadre già impostate. È il lasciapassare per la modalità cooperativa online che permetterà di vivere la campagna assieme a un altro giocatore, ma che purtroppo non abbiamo potuto provare in questi giorni causa lobby mestamente vuoti. Si tratta però di un aspetto importante che confidiamo di trattare in futuro, visto che consentirà di prendere strade separate ed esplorare i vari bivi che donano pepe alla vicenda sin dalle prime ore: tra le ombre di Wasteland 3 si nasconde un numero considerevole di fazioni, spesso ai ferri corti l'una con le altre e i Ranger dovranno spesso e volentieri decidere da che parte schierarsi, ottenendo vantaggi e creando contemporaneamente potenziali nemici. Nella mia partita sono stato un eroe del popolo, aiutando profughi e alleandomi con un personaggio dalla dubbia morale (uno che i fan della saga conoscono sicuramente) pur di lottare contro il potere,

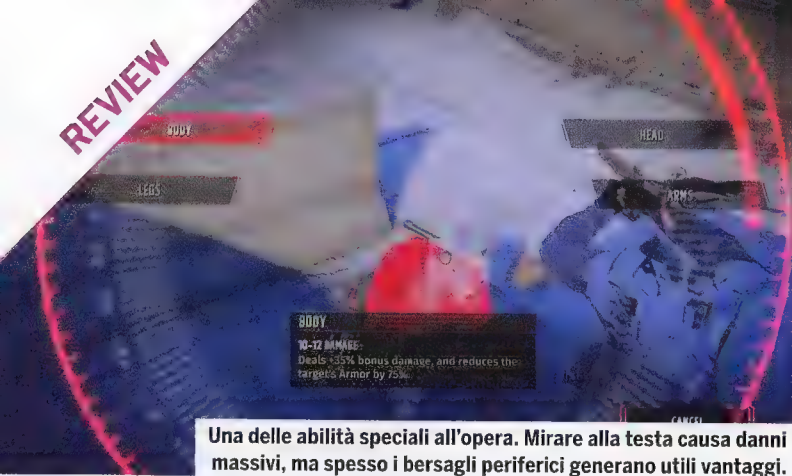
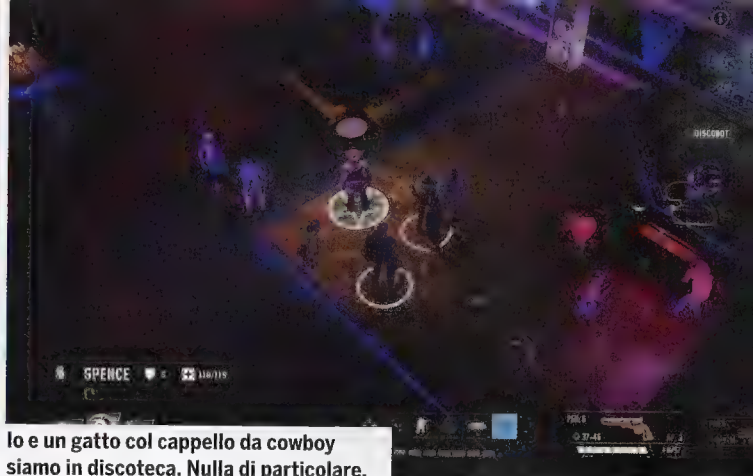
> UN PO' COME IN DIVINITY: ORIGINAL SIN, IL GIOCO PERMETTE INIZIALMENTE DI CREARE UNA COPPIA DI PROTAGONISTI

TGM SILVER AWARD

mettendo a rischio i valori dello stesso codice militare che ho giurato di servire. Mettendo da parte l'aspetto multigiocatore, la curiosità di conoscere cosa sarebbe successo prendendo decisioni alternative rappresenta un buon motivo per giocare più volte l'avventura, anche perché spesso il gioco ci chiede di scegliere quale missione affrontare tra una rosa di richieste urgenti, sicuri che quelle ignorate genereranno la loro buona dose di malcontenti, duraturi rancori e bonus inevitabilmente persi. Risulta dunque impossibile vedere tutto quello che Wasteland 3 ha da offrire giocando solo una volta, e le sessanta ore circa necessarie per arrivare alla fine potrebbero rappresentare solo l'inizio nelle mani dei giocatori più dedicati. Una cosa è certa: per iniziare una nuova vita è necessario porre solide basi, e i Ranger saranno chiamati a personalizzare il loro insediamento una volta giunti in Colorado, risolvendo compiti e accumulando favori per assoldare il personale di ruolo nella nuova caserma, dove i servizi costeranno una frazione e sarà possibile reclutare carne fresca. Come sempre personaggi unici dotati del proprio background aspettano solo di essere scovati e ingaggiati, ma se volete fare sul serio basta fare una visita in caserma per rimpolpare la squadra con una manciata di reclute e iniziare ad avere una potenza di fuoco come si deve sin dalle prime battute.

...I'VE SEEN RAINING FIRE IN THE SKY

Anche qui gli specialisti disponibili possono essere creati col medesimo editor iniziale o scelti tra un numero crescente di volontari, che si arruoleranno strada facendo attratti dalle gesta dei Ranger; ogni personaggio è plasmato da sette diversi attributi, a cui si sommano un cospicuo numero di

Welcome to Colorado. Beh, grazie per il sobrio benvenuto.

Una delle abilità speciali all'opera. Mirare alla testa causa danni massivi, ma spesso i bersagli periferici generano utili vantaggi.

Io e un gatto col cappello da cowboy siamo in discoteca. Nulla di particolare.

RISULTA IMPOSSIBILE VEDERE TUTTO QUELLO CHE WASTELAND 3 HA DA OFFRIRE GIOCANDO SOLO UNA VOLTA

abilità, dalla padronanza delle armi pesanti all'abilità nello scassinare serrature. Per finire ci sono i talenti (perks), disponibili a seconda dei valori raggiunti da attributi e abilità e potentissimi assi nella manica nell'esplorazione o in combattimento. Parlando della pugna, questa avviene a turni nella maniera più classica, gettando nel calderone ripari parziali e totali, punti azione e l'immancabile overwatch, non inventando praticamente niente di rivoluzionario ma offrendo una formula collaudata e priva di particolari punti deboli. L'unica novità, in effetti, è rappresentata da una serie di abilità speciali legate all'arma equipaggiata, da caricare durante la lotta in perfetto stile limit break: si va dai colpi mirati per causare danni critici o destabilizzare le capacità offensive dei bersagli a raffiche di piombo rovente con cui stanare anche i nemici più coriacei. Un personaggio caduto può essere rianimato da chiunque, tuttavia bisogna prestare attenzione ai malus generati ogni volta che il poveraccio viene rimesso in piedi, una penalità che a lungo andare lo renderà inutile nelle battaglie più lunghe. Mai lasciare il medico in panchina, insomma. Ma la lotta è solo un elemento dell'intera esperienza e, anzi, a volte può essere evitata completamente facendo ricorso alla parlantina giusta, conquistando le grazie dell'interlocutore o sfoggiando la spacconeria del vero smargiasso, magari ricorrendo alla fama dei Ranger e alla loro influenza. Ogni nemico ha un'area di percezione che fa iniziare lo scontro una volta che i nostri soldati sostano al suo interno per troppo tempo; tralasciando i combattimenti inevitabili, usare determinate competenze prima che i cattivi si accorgano della squadra è il modus operandi giusto per disattivare torrette o colpire per primi da una posizione di vantaggio. La sfida è ben dosata al livello intermedio, avendo l'accortezza di evitare le missioni marchiate in rosso e fuori dalla portata del gruppo; volendo un pizzico di azione in più (o in meno, perché no) la scelta comprende quattro gradi di difficoltà che contemplano la cattiveria degli avversari e il fuoco amico, un elemento che cambia enormemente le regole del gioco. Per quanto riguarda l'esplorazione, Wasteland 3 non si discosta particolarmente dal suo predecessore. Grande assente ingiustificato è ancora una volta il borseggio, mentre il dialogo avviene solo con determinati individui; per pochi eletti è addirittura prevista una visuale in prima persona, così da sottolineare l'importanza dell'interlocutore, o semplicemente assistere allo spettacolo della sua testa che esplode in un tripudio di frattaglie...

AMICO CINGOLATO

Il nuovo acquisto è il Kodiak, un mezzo cingolato che servirà per esplorare il Colorado in lungo e largo; la nuova mappa non è propriamente enorme, ma la ricca rete di sottotrame garantisce un costante apporto di richieste d'aiuto una volta accesa la radio. Il Kodiak però non si limita a trasportare plotoni in giro, ma può partecipare al combattimento attivamente se questo avviene all'aperto, ad esempio durante gli incontri casuali. Esattamente come i suoi proprietari, l'ingombrante mezzo può muoversi e fare fuoco sfruttando una personale riserva di punti azione, e il suo uso oculato saprà ripagarvi per i crediti amorevolmente investiti nel suo potenziamento: immaginate di avanzare approfittando

Il Kodiak in azione sulla nuova mappa. Molto meglio dei vecchi settori.

LA SFIDA È BEN DOSATA AL LIVELLO INTERMEDIO, AVENDO L'ACCORTEZZA DI EVITARE LE MISSIONI MARCHIATE IN ROSSO

Sviluppatore / Publisher [illegible]
Prezzo [illegible]
Multiplayer [illegible]
Localizzazione [illegible]
PEGI 18+
Configurazione di prova [illegible]

Com'è, come gira
[illegible]

PRO
+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]

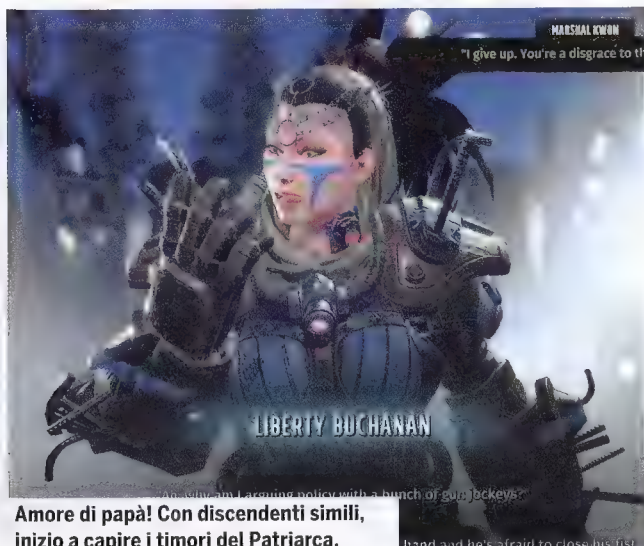
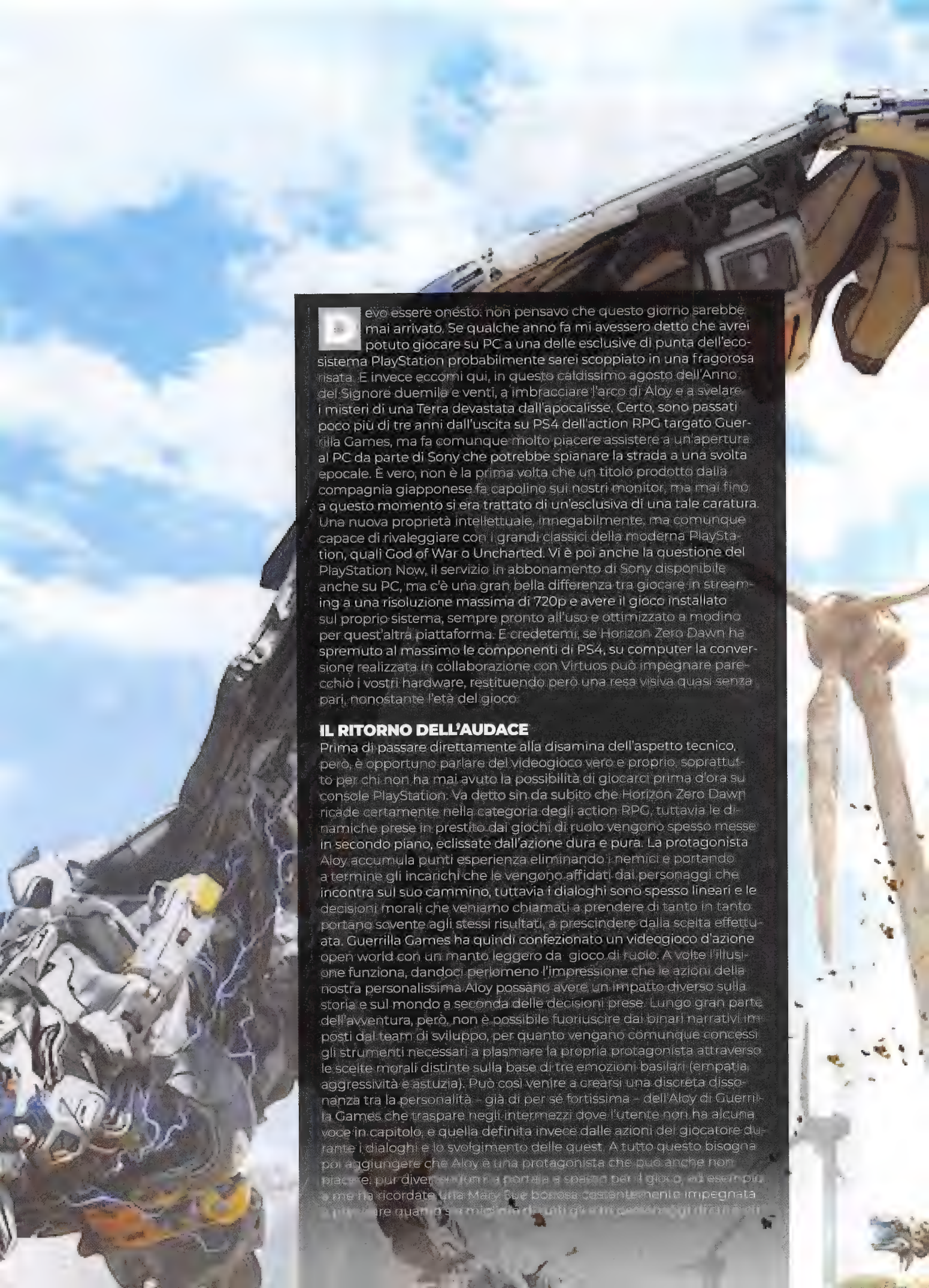
CONTRO
− [illegible]
− [illegible]
− [illegible]

L'AMBIENTAZIONE "GLACIALE" CONFERISCE A BUONA PARTE DELLE AREE UN LOOK QUASI MONOCROMATICO, NONOSTANTE LA DIREZIONE ARTISTICA SIA NOTEVOLE

Non so cosa stia succedendo in questa chiesa, ma nel dubbio direi di nuclearizzare tutti i presenti.

Non mi hanno notato. Ora raggiungo il generatore e manometto la torretta automatica, poi inizio a impallinarli.

della sua corazza come riparo mobile, oppure di mandarlo in avanscoperta contro torrette e altri nemici blindati, scatenando devastazione a medio raggio con un ricco arsenale di cannoni e optional da assemblare in officina. Tecnicamente Wasteland 3 resta un titolo modesto. Con la configurazione di prova non ha dato problemi di sorta con i settaggi impostati su Ultra, ma va detto che in cambio non ho ricevuto niente di sorprendente. Gli ambienti e le texture (tranne forse per i rari dialoghi in prima persona) sono privi di particolari dettagli, e l'ambientazione "glaciale" conferisce a buona parte delle aree un look quasi monocromatico, nonostante la direzione artistica sia notevole, tra scenari post apocalittici convincenti e paradossalmente grotteschi, vedi il culto per il divino Ronald Reagan ai ferri corti con un'improbabile comunità di robot comunisti! Anche se l'aspetto puramente cosmetico impallidisce di fronte a colleghi come il già citato Original Sin, complessivamente il giudizio tecnico si conferma discreto pur segnalando diversi prevedibili (cionondimeno fastidiosi) bug della prima ora tra tooltip permanenti o NPC impossibili da interpellare che mi hanno costretto più volte a tornare alla schermata iniziale per ricaricare la posizione. Il più odioso agglomerato di magagne l'ho incontrato nella missione a Union Station (niente spoiler, tranquilli) dove il gioco trovava ogni tipo di motivo per farmi tornare al desktop, dall'interfaccia che scompare al railgun del Kodiak che, a ogni sacrosanto colpo sparato, ha puntualmente lasciato sullo schermo una persistente "nube particellare" che ha mandato in loop la selezione dei personaggi, forzandomi ad abbandonare la partita dalla gestione attività di Windows. Morale della favola: missione lasciata in sospeso, almeno fino alla prossima patch. Il sonoro fa il suo dovere tra spari e centinaia di linee di dialogo molto ben recitate, ma solitamente non c'è molto altro da ascoltare a parte alcuni combattimenti particolarmente importanti dove il silenzio e gli spari vengono accompagnati da tracce audio. Per concludere, è importante sottolineare la totale assenza della lingua italiana, un particolare critico per un'avventura ricca di testo come questa, tanto importante per giocare quanto per godersi la scrittura appieno tra citazioni, rimandi e giochi di parole.

Amore di papà! Con discendenti simili, inizio a capire i timori del Patriarca.

HORIZON ZERO DAWN

CACCIA ALLE **MACCHINE**

Il potente open world fantascientifico di guerrilla fa ufficialmente capolino su PC: la speranza è che non si tratti solamente di un esperimento isolato, ma che Sony porti gradualmente su computer altre esclusive PS4.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Devo essere onesto: non pensavo che questo giorno sarebbe mai arrivato. Se qualche anno fa mi avessero detto che avrei potuto giocare su PC a una delle esclusive di punta dell'ecosistema PlayStation probabilmente sarei scoppiato in una fragorosa risata. E invece eccomi qui, in questo caldissimo agosto dell'Anno del Signore duemila e venti, a imbracciare l'arco di Aloy e a svelare i misteri di una Terra devastata dall'apocalisse. Certo, sono passati poco più di tre anni dall'uscita su PS4 dell'action RPG targato Guerrilla Games, ma fa comunque molto piacere assistere a un'apertura al PC da parte di Sony che potrebbe spianare la strada a una svolta epocale. È vero, non è la prima volta che un titolo prodotto dalla compagnia giapponese fa capolino sui nostri monitor, ma mai fino a questo momento si era trattato di un'esclusiva di una tale caratura. Una nuova proprietà intellettuale, innegabilmente, ma comunque capace di rivaleggiare con i grandi classici della moderna PlayStation, quali God of War o Uncharted. Vi è poi anche la questione del PlayStation Now, il servizio in abbonamento di Sony disponibile anche su PC, ma c'è una gran bella differenza tra giocare in streaming a una risoluzione massima di 720p e avere il gioco installato sul proprio sistema, sempre pronto all'uso e ottimizzato a modino per quest'altra piattaforma. E credetemi, se Horizon Zero Dawn ha spremuto al massimo le componenti di PS4, su computer la conversione realizzata in collaborazione con Virtuos può impegnare parecchio i vostri hardware, restituendo però una resa visiva quasi senza pari, nonostante l'età del gioco.

IL RITORNO DELL'AUDACE

Prima di passare direttamente alla disamina dell'aspetto tecnico, però, è opportuno parlare del videogioco vero e proprio, soprattutto per chi non ha mai avuto la possibilità di giocarci prima d'ora su console PlayStation. Va detto sin da subito che Horizon Zero Dawn ricade certamente nella categoria degli action RPG, tuttavia le dinamiche prese in prestito dai giochi di ruolo vengono spesso messe in secondo piano, eclissate dall'azione dura e pura. La protagonista Aloy accumula punti esperienza eliminando i nemici e portando a termine gli incarichi che le vengono affidati dai personaggi che incontra sul suo cammino, tuttavia i dialoghi sono spesso lineari e le decisioni morali che veniamo chiamati a prendere di tanto in tanto portano sovente agli stessi risultati, a prescindere dalla scelta effettuata. Guerrilla Games ha quindi confezionato un videogioco d'azione open world con un manto leggero da gioco di ruolo. A volte l'illusione funziona, dandoci perlomeno l'impressione che le azioni della nostra personalissima Aloy possano avere un impatto diverso sulla storia e sul mondo a seconda delle decisioni prese. Lungo gran parte dell'avventura, però, non è possibile fuoriuscire dai binari narrativi imposti dal team di sviluppo, per quanto vengano comunque concessi gli strumenti necessari a plasmare la propria protagonista attraverso le scelte morali distinte sulla base di tre emozioni basilari (empatia, aggressività e astuzia). Può così venire a crearsi una discreta dissonanza tra la personalità – già di per sé fortissima – dell'Aloy di Guerrilla Games che traspare negli intermezzi dove l'utente non ha alcuna voce in capitolo, e quella definita invece dalle azioni del giocatore durante i dialoghi e lo svolgimento delle quest. A tutto questo bisogna poi aggiungere che Aloy è una protagonista che può anche non piacere, pur divertendomi a portarla a spasso per il gioco; ad esempio, a me ha ricordato una Mary Sue borosa costantemente impegnata a [illegible]re quan[illegible]

Il prologo ci vede nei panni di una Aloy bambina: è qui che il gioco ci spiega gran parte delle sue meccaniche.

conda. Anche la scrittura dei comprimari non ha particolari guizzi, restituendo dei PNG che raramente si allontanano dallo stereotipo dei rispettivi personaggi. Insomma, la scrittura non è certo il punto di forza di Horizon Zero Dawn. Ed è un peccato, perché il mondo post-apocalittico ipotizzato dallo studio olandese è affascinante, straordinariamente ricco di particolari e con un background narrativo mica da ridere. La storia raccontata da Guerrilla non va troppo oltre la mera funzionalità, insomma, con qualche tocco nemmeno troppo coerente al contesto, ma può contare su un vibrante e desueto quadro generale, un futuro ormai distante dal punto di svolta che ha avuto il tempo di riscrivere nuove regole su quel che si può considerare "forma di vita" sulla Terra. E non è certo poco in termini di coinvolgimento.

CERCATRICE IN GUERRA

Se le componenti ruolistica e narrativa sono al servizio dell'esperienza ma nulla di più, è sul versante prettamente action che Horizon Zero Dawn sfoggia le sue armi migliori. Gli scontri con le macchine sono estremamente appaganti sia da un punto di vista prettamente visivo e scenografico, sia sul versante ludico in senso stretto. Ogni creatura meccanica deve essere studiata e analizzata al fine di carpirne le debolezze, dopodiché è necessario sfruttarne proprio le fragilità per eliminare il bersaglio in fretta. Per farlo, Aloy ha a disposizione un ampio arsenale di strumenti utili non solo a colpire con precisione chirurgica i nemici di piccole e medie dimensioni, ma anche a fiaccare le macchine più grandi prima di tentare un attacco frontale. Frecce elementali, bombe incendiarie, trappole, e addirittura una lanciacorde con cui provare a immobilizzare i nemici, ognuna di queste armi trova la sua utilità in combattimento, a prescindere dal fatto che Aloy stia affrontando delle semplici Vedette, dei comunissimi Corsieri o i colossali – e terribilmente devastanti – Divoratuono. Il gioco poi premia un approccio più ragionato agli scontri garantendo un maggior numero di punti esperienza in caso vengano sfruttate le debolezze delle varie macchine, con punti bonus dopo aver strappato la corazza dai nemici o aver provocato menomazioni. Dispiace che Guerrilla non sia riuscita a garantire

Scalare e manomettere un Collolungo svela tutti i punti di interesse di una determinata zona della mappa.

SE QUALCHE ANNO FA MI AVESSERO DETTO CHE AVREI POTUTO GIOCARE SU PC A HORIZON ZERO DAWN PROBABILMENTE SAREI SCOPPIATO IN UNA FRAGOROSA RISATA

lo stesso grado di profondità contro gli avversari umani: in questo caso i combattimenti hanno molto meno nerbo, giacché i banditi che popolano le terre di Horizon Zero Dawn sono dotati di un'intelligenza artificiale piuttosto basilare e non rappresentano quasi mai una minaccia per la giovane protagonista, abituata com'è a pericoli ben più letali. Peccato che il gioco proponga spesso dei combattimenti contro gli umani, sia nel corso della main quest che nelle tante attività secondarie, contribuendo a smorzare un po' il ritmo di gioco. Tra l'altro la minaccia di questi nemici è l'unica che rimane sempre costante durante tutta l'avventura; quindi se da un lato Aloy diventa sempre più forte, e il pericolo provocato delle macchine cresce di pari passo, dall'altro i nemici umani sono inseriti principalmente per questioni di varietà e storia, senza guizzi che li rendano in qualche modo sorprendenti.

TECNICA BOLLENTE

Per quanto riguarda la conversione vera e propria, realizzata in collaborazione con i cinesi di Virtuos, va detto che Horizon Zero Dawn e il suo Decima Engine fanno un figurone su PC. Lo stesso motore grafico l'abbiamo già visto in azione non molto tempo fa con l'arrivo di Death Stranding su computer, ed è proprio con l'opera di Hideo Kojima che l'action RPG targato Guerrilla Games condivide molti dei suoi difettucci tecnici, molti dei quali, seppur piccoli, già dichiaratamente individuati dallo sviluppatore e in via di miglioramento. Mettiamo immediatamente una cosa in chiaro: Horizon Zero Dawn su PC è una vera e propria gioia per gli occhi, e questo nessuno potrà mai negarlo. Molto dipende dalla direzione artistica ispiratissima, ma il livello di dettaglio è notevole. Sul versante prettamente tecnico sono davvero pochi i videogiochi che – a oggi – possono rivaleggiare con l'opera dello studio olandese, nonostante sia nato come esclusiva console e abbia già tre anni sulle

L'arco è l'arma prediletta della tribù dei Nora, e quindi anche della protagonista.

ALOY È UNA PROTAGONISTA CHE PUÒ ANCHE NON PIACERE: A ME HA RICORDATO UNA MARY SUE BORIOSA COSTANTEMENTE IMPEGNATA A PRECISARE DI ESSERE LA MIGLIORE

Utilizzando il Focus vengono evidenziati i punti deboli di tutti i nemici.

spalle. Tornando ai limiti, però, anche qui è difficile non notare gli escamotage e i piccoli compromessi che hanno permesso a un simile ben di Dio di girare (quasi) senza incertezze su PS4, tra cui il basso livello di riflessi sugli specchi d'acqua e le animazioni dei soggetti in lontananza con un frame rate ridotto. Quest'ultimo limite, tuttavia, sarà oggetto di una delle tante leggere limature che lo sviluppatore ha promesso di operare il prima possibile, benché probabilmente non al day one. Al momento anche i caricamenti sono abbastanza lunghetti, soprattutto quello iniziale: tenete presente che il gioco è stato installato su un drive a stato solido di tipo NVMe M.2 (un Samsung 970 EVO Plus), quindi preparatevi ad attendere di più in caso decidiate di installarlo su un disco meccanico. Sul versante delle aggiunte rispetto alla versione per PS4, da segnalare il supporto nativo ai monitor con rapporto UltraWide, la possibilità di regolare il campo visivo, e ovviamente il frame rate sbloccato. Il team di sviluppo ha poi migliorato la qualità del sistema di illuminazione: una miglioria, questa, che abbellisce radicalmente la resa visiva complessiva, ma che a volte genera degli sgraditi artefatti quando la luce si infrange sulla nebbia o sulle colonne di fumo. Accade molto raramente, intendiamoci, perciò è possibile che questa piccola anomalia venga corretta con una delle prime patch. Si nota, poi, una certa pesantezza del gioco sulla CPU: la temperatura del processore è spesso schizzata alle stelle durante le sessioni di gioco più lunghe, laddove la

Aloy può imparare a cavalcare le creature meccaniche manomesse per attraversare rapidamente ampie porzioni della mappa.

COMMENTO

Almeno sul PC della prova, la Horizon Zero Dawn Complete Edition si è dimostrata praticamente priva di [illegible] è talvolta riversata sul framerate. Finalmente anche chi gioca solo su computer può vivere le avventure di Aloy e [illegible] risolve il mistero della scampata estinzione della razza umana dalla faccia della Terra. L'action RPG di Guerrilla [illegible] soffre non poco sul versante narrativo. Da notare, infine, [illegible] nale e tante quest aggiuntive.

VOTO [85]

GPU è riuscita a gestire con ben più facilità il carico a prescindere dalla risoluzione scelta. In linea di massima, però, Virtuos e Guerrilla Games hanno confezionato un'ottima conversione di un videogioco già di per sé molto valido sul fronte meramente ludico. Arrivati a questo punto è tuttavia chiaramente inutile precisare che la speranza sia che Horizon Zero Dawn non rappresenti solamente un caso isolato, bensì l'inizio di una graduale apertura di Sony nei confronti del gaming su PC. Chissà, magari in futuro noi "piccìisti" potremo vivere le avventure di Kratos e Atreus, o vedere Nathan Drake fare capolino sui nostri monitor, oppure esploreremo la terrificante Yharnam armati di mouse e tastiera. Qualcuno dirà che questa speranza sia vana, che l'arrivo di God of War, Uncharted o Bloodborne su PC è impossibile, ma d'altronde non dicevano la stessa cosa anche di Horizon Zero Dawn?

NB. Il vantaggio della carta stampata è anche quello di poter correggere il tiro per una migliore informazione, a fronte di un mondo, quello PC, dove un cambio di configurazione può portarti verso risultati assai differenti. In questo caso, all'uscita del gioco e, dunque, con le prove su macchine diverse da parte di altri redattori, con GPU di AMD ma non solo, si sono presentati gli ormai noti problemi di funzionamento del filtro anisotropico e alcuni bug grafici: mentre leggete queste righe è molto probabile che tali imperfezioni siano state già risolte attraverso patch del gioco e/o driver di Nvidia e AMD, ma la release non proprio liscia di HZDCE vale una significativa revisione del voto rispetto alla review online, da 90 a 85.

Sviluppatore / Publisher Guerrilla Games e Virtuos / Sony Interactive Entertainment
Prezzo €49.99
Multiplayer Assente
Localizzazione Completa
PEGI 16
Configurazione di prova Ryzen 5 3600X, 16 GB RAM, GeForce [illegible]

Com'è, Come gira
A 1080p e dettagli al massimo ho superato agilmente la soglia dei 60fps. A 1440p e con le stesse impostazioni il frame rate è rimasto pressoché stabile, con qualche lieve calo nelle situazioni [illegible] 60fps.

PRO
+ La migliore versione del gioco sotto il profilo visivo, al di là delle configurazioni
+ [illegible]
+ Esp. The Frozen Wilds compresa.

CONTRO
- Il personaggio di Aloy può non piacere a tutti.
- Alcuni bachi ancora da risolvere al day one
- Mette a dura prova i nostri hardware.

REVIEW

F1 2020

DI NUOVO IN PISTA

Le monoposto sono schierate sulla griglia, pronte a partire. Ormai è questione di secondi. Semaforo rosso, cinque, quattro, tre, due, uno... via! La nuova stagione di F1 è iniziata. Ci sarà da divertirsi, possiamo garantirlo...

di **Marco "End-man" Ravetto**

Il mondiale di Formula 1 nell'anno del Covid-19 è, come peraltro qualunque altra manifestazione sportiva in corso di svolgimento, diverso rispetto a quanto siamo stati abituati in passato. Un nuovo format con un calendario rivoluzionato e in parte ancora in via di definizione, che si è dovuto adattare a norme di sicurezza, a limitazioni e a nuove regole per garantire corse che riescano ad essere al tempo stesso tanto emozionanti quanto sicure. Molti cambiamenti e alcune dolorose rinunce, che sono passate (almeno in parte) in secondo piano una volta che i motori sono tornati a rombare in pista.

Le macchine storiche non dispongono di tutti i ritrovati tecnici (Ers, Drs) delle monoposto attuali.

DAL REALE AL VIRTUALE

No, quest'anno non dovremo (o, per usare il tempo verbale più corretto, abbiamo dovuto) fare l'alba per vedere le monoposto inaugurare la stagione in Australia. Quest'anno non vedremo il padrone di casa LeClerc sfrecciare tra le strade del Principato di Monaco (in)seguito da uno stuolo di avversari più agguerriti che mai. Quest'anno non ci troveremo nemmeno a seguire gare in nazioni che faremmo fatica a indicare su un mappamondo. Non assisteremo a tutte queste scene nella realtà. Ma potremo comunque farlo in maniera virtuale su PC, oggetto di questa prova, o anche su PS4, Xbox One e Google Stadia grazie a F1 2020. L'annuale viaggio di Codemasters nel mondo della Formula 1 non ha risentito in alcun modo degli scossoni che hanno colpito la vita dell'intero pianeta terra, e si presenta ai nastri di partenza con una nuova edizione ancora più ricca di contenuti. Sono i faccioni di Vettel, Hamilton, Verstappen e Ricciardo a darci il benvenuto una volta completato il rito dello scaricamento del gioco e delle relative (corpose) patch, e a introdurci a

una schermata ricca di opzioni. È sufficiente una semplice occhiata per rendersi subito conto che la mole di contenuti disponibili è tale da garantire un'esperienza che non si esaurirà nel breve volgere di qualche giorno. Le cose da fare sono davvero tante e, limitatamente a quanto possibile in un titolo in cui il fulcro è la guida, anche discretamente varie. Sarà soddisfatto chi ama semplicemente impersonare il proprio campione preferito senza particolari pretese. Sarà soddisfatto chi cerca qualcosa di più strutturato e che non si limita al semplice girare in pista. Sarà soddisfatto il nostalgico che ricorda con una lacrimuccia l'epoca delle sfide in split-screen su un vecchio monitor o su un Mivar. E sarà soddisfatto l'amante della competizione che vuole affrontare avversari provenienti da ogni parte del mondo e, perché no, provare a sfondare nel mondo degli eSport.

PILOTI IN CARRIERA

Lascia o raddoppia? La risposta di Codemasters di fronte a questa domanda, perlomeno per quanto riguarda la modalità Carriera è semplice e perentoria. Raddoppia. Sono due le varianti a disposizione, che propongono sia una sfida singola che una di squadra. Torna dalla passata edizione la possibilità di interpretare il ruolo di un pilota alle prime armi che, dopo una stagione trascorso nella F2, viene catapultato "tra i grandi" con l'obiettivo di conquistare un posto nella storia della Formula 1. Dieci anni di tempo che saranno scanditi da interviste, offerte contrattuali, rivalità, (si spera pochi) incidenti e (si spera tanti) successi, in un susseguirsi di sessioni di prove libere, prove ufficiali e ovviamente gare. Una proposta tutto sommato ben confezionata, che viene però messa parzialmente in ombra dalla novità principale di F1 2020, ovvero la Carriera Scuderia. Un pacchetto completo che mette il giocatore nei panni di una figura d'altri tempi, il patron/pilota, che crea la propria scuderia, ne cura ogni aspetto e scende in pista alla guida della propria monoposto. Un'esperienza che copre a trecentosessanta gradi il mondo del motorsport, e che aggiunge una componente gestionale non particolarmente complessa ma comunque piuttosto interessante. Partendo dal ruolo di outsider con limitate risorse economiche l'obiettivo è quello di crescere costantemente lavorando sullo sviluppo delle varie componenti della vettura, trovando sponsor, mettendo sotto contratto una seconda guida e, ovviamente, ottenendo risultati positivi in gara. Una buona base su cui lavorare per il futuro, che rappresenta a nostro parere il fulcro di un'esperienza single player che guarda al presente senza però tralasciare completamente il passato. Tutte le monoposto della stagione in corso (e di quella 2019) sono affiancate da una selezione di macchine che spazia dalla McLaren MP4/4 del 1988 alla Red Bull Racing RB6 del 2010,

CARRIERA SCUDERIA METTE IL GIOCATORE NEI PANNI DI UNA FIGURA D'ALTRI TEMPI, IL PATRON/PILOTA

REVIEW

Nel corso della gara è possibile richiamare una serie di menu di gioco per modificare il comportamento della monoposto.

Come in tutto il mondo dello sport, le rivalità sono all'ordine del giorno.

con cui esibirsi in sfide e campionati customizzati. Un garage discretamente fornito, anche se considerando che il 2020 segna il settantesimo compleanno della F1 sarebbe stato ancora più spettacolare celebrare questa ricorrenza con una serie di modelli che provengono da tutte e sette le decadi, affiancando chicche e stranezze (ad esempio la Tyrrell a sei ruote) a grandi classici. Pur con questo piccolo rammarico, è impossibile non promuovere il comparto giocatore singolo. Chi predilige confrontarsi con la CPU troverà tanta carne al fuoco, succulenta e cotta a puntino.

IN GARA CONTRO IL MONDO

Archiviato lo spazio dedicato ai "solitari", è il momento di dedicarsi a chi invece predilige la compagnia. A chi vuole sperimentare l'ebbrezza di correre contro altri piloti reali, con tutte le emozioni, le sorprese e le incaz...volature di turno. Perché se è vero che il comportamento della cpu può essere previsto, quando si parla di avversari umani può accadere davvero di tutto, e gli incidenti assurdi sono all'ordine del giorno. La proposta per quanto riguarda la componente multigiocatore è piuttosto ricca, con eventi settimanali, la possibilità di prendere parte a leghe (o di crearne una dal nulla), sfide classificate e non classificate, partite tramite LAN e il caro e vecchio split-screen. Ogni fase, dalla creazione della gara al semaforo verde, scorre in maniera fluida e senza intoppi, così come è stata senza intoppi la mia esperienza al volante. Complice

CHI PREDILIGE CONFRONTARSI CON LA CPU TROVERÀ TANTA CARNE AL FUOCO, SUCCULENTA E COTTA A PUNTINO

anche un netcode che non ma mostrato indecisioni, dopo aver macinato un campione sufficientemente ampio di chilometri mi sento di promuovere senza particolari riserve tutto il comparto multigiocatore. Interessante anche il lavoro svolto sulla sezione eSport, protagonista di una opzione specifica che permette di tenere sott'occhio il campionato F1 e di seguirne gli sviluppi. È evidente la volontà da parte di Codemasters di puntare sulle competizioni virtuali, ed è altrettanto evidente come la presenza e il supporto fornito dai team ufficiali siano due elementi che aiuteranno non poco a raggiungere questo obiettivo. A prescindere dalla tipologia di gioco scelto, da soli o in compagnia, affrontando un avversario seduto di fianco a voi sul divano di casa oppure a migliaia di chilometri di distanza, una cosa è comunque evidente. F1 2020 è un titolo appetibile per una fetta enorme di piloti. In uno spettro che ha come limiti da una parte Super Mario Kart (arcade al 100%) e dall'altra Assetto Corsa Competizione (simulazione al 100%), il titolo Codemasters si piazza nelle vicinanze di entrambi gli estremi, coprendo al tempo stesso tutto l'enorme spazio che intercorre tra i due. Merito della presenza di due impostazioni relative allo stile di guida, sommate a numerosi parametri che permettono di modificare tutta una serie di norme regolamentari e di supporti nella gestione del controllo della trazione, del cam-

Le interviste sono importanti per aumentare la propria fama e migliorare le prestazione della propria squadra.

È EVIDENTE LA VOLONTÀ DA PARTE DI CODEMASTERS DI PUNTARE SULLE COMPETIZIONI VIRTUALI

Sviluppatore / Publisher Codemasters / Koch Media
Prezzo [illegible]
Multiplayer [illegible]
Localizzazione [illegible]
PEGI 3
Configurazione di Prova Intel i5 4670k [illegible]

Com'è, come gira
[illegible]

Pro
[illegible]

Contro
[illegible]

L'ormai immancabile modalità fotografica permette di immortalare i momenti più emozionanti e di modificarli con numerosi filtri.

Prima di confrontarsi con i campioni della Formula 1, potrebbe essere una buona idea iniziare la propria carriera dalla F2.

bio, della frenata e della traiettoria. Le differenze volante alla mano sono sensibili, con il risultato che chi è alla ricerca di un titolo non estremo (in entrambi i versi) avrà sicuramente la possibilità di trovare la calibrazione adatta al proprio stile e alla propria voglia di competere. Perché per passare dal "ti piace vincere facile" al "ti piacerebbe vincere facile", possono essere sufficienti pochi click.

GUIDARE, GUARDARE E ASCOLTARE

Oltre a comportarsi bene nelle fasi guidate, F1 2020 non sfigura neanche per quanto riguarda la realizzazione tecnica. In pista le monoposto sfrecciano con notevole fluidità a prescindere dalla visuale selezionata, mentre i replay (e l'ormai immancabile modalità fotografica) permettono di apprezzare al meglio la buona fattura dei modelli delle singole vetture e la cura nei dettagli posta nella realizzazione dei tracciati. Dove invece si potrebbe fare sicuramente di più è negli elementi di puro contorno, in particolar modo per quanto riguarda le sequenze di intermezzo, che così come sono risultano poco incisive e prive di mordente. Dovrebbero essere ripensate tutte, dall'introduzione al Gran Premio fino alla cerimonia di premiazione, per dare vita a qualcosa che contribuisca a creare la giusta atmosfera. E poi, lasciatemelo dire, alcuni piloti (LeClerc in primis) sono una pallida riproduzione delle controparti reali. Anche l'accompagnamento

Potenziare i vari reparti del team con il denaro degli sponsor è fondamentale per far crescere la propria scuderia.

> F1 2020 È UN TITOLO APPETIBILE PER UNA FETTA ENORME DI PILOTI

sonoro funziona ma, proprio come il comparto grafico, è passibile di migliorie. Bene le comunicazioni con il muretto, con un flusso di informazioni utili che si mantiene sempre su livelli accettabili, senza mai diventare eccessivo o fastidioso. Le analisi e i commenti di Carlo Vanzini e Luca Filippi, come da tradizione, si limitano ai momenti pre e post gara, con risultati altalenanti. Se infatti l'uomo del "super fucsia" se la cava più che discretamente, il povero Filippi è relegato a un ruolo di comprimario ed entra in scena quasi esclusivamente per selezionare (in maniera peraltro alquanto discutibile) il migliore in pista della giornata. Poco male comunque, perché l'importante è che i motori rombino a dovere, e questo in F1 2020 avviene dal momento dell'accensione a quello dello spegnimento. Della monoposto, e del computer/console..

DEATH STRANDING

UN MONDO DIVISO

"I cammini che seguiamo diventano strade"
Fragile, Death Stranding

di Gian Filippo "K3ipie" Saba e Mario "Second Variety" Baccigalupi

Durante quell'ormai lontano 2016 sul palco dell'E3, bastò il realistico volto di Norman Reedus, star della serie televisiva Walking Dead, per ipnotizzare il pubblico in sala e quello a casa in modo quasi istantaneo. Fu sufficiente quell'abbraccio quasi disperato a un misterioso neonato, su una spiaggia ricoperta di cetacei arenati, per trascinare gli spettatori in un mondo criptico e cupo, pieno di simbolismo e misteri da scoprire, creato dalla mente di Hideo Kojima, autore giapponese noto ai più per l'incredibile serie Metal Gear. Sono serviti ben tre anni di attesa prima che i giocatori PS4 potessero mettere le mani su quello che è stato definito dal suo stesso autore il primo "Strand Game" e, al lancio di Death Stranding, l'opinione dei giocatori sembra essersi immediatamente divisa in due poli ben distinti: da una parte il titolo è stato criticato ampiamente per un gameplay sembrato monotono a molti, mentre dall'altra, nel Bel Paese ma non solo, a piovere sono stati igli elogi per una storia tanto emozionante quanto profonda. Poi, dopo altri otto mesi di attesa, Death Stranding è finalmente sbarcato anche su PC, pronto a far discutere una fetta ancora più grande di videogiocatori. Quella che leggerete da qui in avanti sarà una valutazione squisitamente tecnica, a tratti puntigliosa come richiede la complessità della nostra piattaforma preferita, che non andrà a sostituirsi alla completa disanima dell'intera opera frutto della puntualissima analisi su PS4 del nostro Danilo Dellafrana. Anche per tutto quel che riguarda l'ambientazione e la storia – immersa in una delle post-apocalissi più originali che il mondo dei videogame ricordi, dopo che un evento chiamato Death Stranding ha diviso fisicamente le comunità umane e messoe i singoli a confronto con qualcosa che fisico non è, insondabile quasi quanto la mente di Kojima – vi invito caldamente a recuperare l'Highlight Console pubblicato a suo tempo su TGM 370, se proprio siete nemici dell'internet e non volete recuperare la disamina online. Vi capirebbero alcuni personaggi del gioco, caratterizzato da un notevole cast di attori che comprende Reedus come protagonista, un "riemerso" (in effetti, qualsiasi precisazione sulla trama di DS può equivalere a spoiler) con la fobia fisica degli altri uomini, paradossalmente incaricato di rimetterli in contatto, e soprattutto Mads Mikkelsen con il suo dolente personaggio. Qualcuno, senza nemmeno sbagliare, potrebbe voler percorrere tutto il gioco anche solo per la sua pazzesca e sfaccettatissima interpretazione.

DEATH STRANDING È SBARCATO ANCHE SU PC PRONTO A FAR DISCUTERE UNA FETTA ANCORA PIÙ GRANDE DI VIDEOGIOCATORI

SULLA FLUIDISSIMA SPIAGGIA DELLA MORTE

Quando lo si guarda da un punto di vista puramente tecnico, quello di Death Stranding è un port su PC che assolve il suo compito in modo davvero buono ma senza spingersi troppo oltre. Lasciando perdere i caricamenti non trascurabili per avviare la partita, almeno nella build della recensione e su un prestante

Sviluppatore / Publisher
KOJIMA PRODUCTION / 505 Games
Prezzo [illegible]
Multiplayer Assente
Localizzazione [illegible]
PEGI 18+
Configurazione di prova
[illegible]

Com'è, come gira
[illegible] ni dei più strabilianti titoli PC, Death Stranding può vantare un'affascinante [illegible] anche su un computer di fascia media.

PRO
+ Ambientazione davvero interessante
+ Recitazione davvero eccellente da [illegible]
+ Diverse e importanti migliorie tecniche.

CONTRO
− La grafica si adegua solo in parte alla [illegible]
− [illegible]

COMMENTO

[illegible]

VOTO [88]

SSD, sotto alcuni aspetti il gioco non sfrutta la superiore potenza messa a disposizione dalla piattaforma. Tutti quei piccoli trucchi usati dagli sviluppatori per raggiungere i 30 frame su PS4 sono ancora presenti. Non è difficile trovarsi di fronte a oggetti in movimento a fps dimezzati, specie nelle scene più concitate, il livello dei riflessi sull'acqua non è proprio stellare, col rischio di rovinare ai PCisti più esigenti alcuni dei migliori "campi lunghi" che si aprono nella visuale accanto a effetti talvolta pixelati e poco definiti. Tuttavia, le pecche maggiori sono un filtro anisotropico e una distanza dei livelli di dettaglio che non offrono nessuna opzione e, sostanzialmente, non ci è possibile migliorare oltre i limiti originali. Fatta eccezione per i notevoli risultati del DLSS e per il FidelityFx CAS (in seguito alla recensione abbiamo provato il primo su una scheda RTX, con benefici di nitidezza a parità di risoluzione effettiva davvero rimarchevoli), l'unico upgrade "per tutti" è dato dal fatto che su PC è possibile selezionare il metodo di antialiasing, smussando forzatamente gli ovvi scaloni presenti nella versione console. Questo non vuol dire che Death Stranding non abbia qualcosa di davvero impressionante

AL GIOCATORE È SEMPRE RICHIESTO UN CERTO LIVELLO DI PARTECIPAZIONE ATTIVA, DALLA PREPARAZIONE DEL PERCORSO E IL CALCOLO DEL PESO PORTATO IN SPALLA DA SAM

da offrire. Alcuni dei momenti più intensi delle 36-40 ore di gioco sono delle particolari cutscene in cui l'impressionante cast di attori a disposizione di Kojima ha potuto mostrare il proprio indiscusso valore. Scannerizzare i volti degli attori e le loro espressioni per ricrearli in un mondo digitale non è una novità assoluta ma, senza dubbio, il team di sviluppatori della Kojima Production sta portando queste tecniche a nuovi livelli, nonostante ogni tanto alcune delle espressioni e i soprattutto sorrisi si avvicinino un po' troppo all'Uncanny Valley. Utilizzare attori in carne e ossa può senz'altro essere considerata una lama a doppio taglio: da una parte viene richiesto molto molto di più dagli interpreti, rendendo ancora più evidente le differenze tra un pessimo attore e uno eccellente, dall'altra ci permette di vivere delle piccole pillole in grado di rivaleggiare con alcuni dei più grandi blockbuster. Le scene che vedono al centro dall'azione Mikkelsen o anche Tommi Earl Jenkins valgono da sole il prezzo del biglietto, come accennato nel primo caso. Chiudiamo, infine, con due particolari che impattano in modo opposto sull'esperienza, seppur non in modo drastico sul lato negativo: da una parte, poco si è fatto per migliorare con mouse e tastiera il peculiare sistema di controllo – basato principalmente sui pesi trasportati e, quindi, sull'equilibrio fisico del PG – rendendo preferibile per questo e altri particolari l'uso di un pad, anche perché gli elementi shooter non sono certo centrali; dall'altra, come riportiamo nel boxettino tecnico finale, questa versione è in grado di offrire una versione migliorata dell'impianto visivo su uno spettro di macchine parecchio ampio, andando costantemente sopra alle 100 (e passa) immagini al secondo su quelle più performanti. Ci sembra un po' assurdo, però, confrontare la prestazione su computer del Decima Engine qui e su Horizon:ZD, come fatto altrove in rete, considerata la presenza nel secondo caso di modelli poligonali "in alzato" (boschi, foreste, villaggi o anche nemici robotici) ben più numerosi. Un po' di ragionevolezza, suvvia.

Ma non potrebbe almeno offrirmi qualcosa da bere prima di allungare le mani?

Unire l'America è una faccenda seria... WEEEEEEE.

E fu in quel momento che il corriere capì di aver sbagliato. .quartiere

Una semplice macchina, non c'è niente da vedere qui, circolare!

REVIEW

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

UN **VOLO** PER **TUTTI**

Grazie al ritorno del simulatore di volo per antonomasia ci siamo librati nei cieli di tutto il mondo. Peccato dover tornare con i piedi per terra, ma solo per partire di nuovo.

TGM GOLD AWARD

di **Nicolò "Solar" Paschetto**

Lo sapete che esiste un Flight Simulator da più tempo di Windows? Microsoft Flight Simulator 1.0 uscì infatti nel 1982, rendendolo il franchise in essere più longevo della Casa di Redmond. Se poi tenete a mente che la serie non vedeva un seguito vero e proprio da ben 14 anni (Microsoft Flight del 2012 è più uno spin-off che altro), capirete che il compito dei francesi di Asobo Studio non era proprio di quelli banali. No pressure!

SKYNET

Dopo tutto questo tempo era lecito aspettarsi qualcosa di più di una lucidatina alla grafica e qualche aeroporto aggiuntivo, e questo è il primo aspetto in cui Microsoft Flight Simulator non delude, anzi stupisce e lascia la nostra mascella ben inchiodata a terra. La chiave di volta è data dalla combinazione di due tecnologie proprietarie: Bing Maps e Azure AI. Dalla prima, ogni volta che iniziamo una sessione di volo vengono scaricati i dati satellitari dell'area in questione: parliamo di oltre due PetaByte complessivi per il mondo intero. Questa mole immensa di informazioni viene poi data in pasto agli algoritmi digitali di Azure, che li combina con dati di fotogrammetria per creare una grafica fotorealistica, o quantomeno in alta definizione per quei pochi pertugi della Terra troppo remoti per l'interesse dei satelliti più avanzati. Tipo il Molise. Ma non basta. I cervelli silicei dell'intelligenza artificiale elaborano queste texture e renderizzano sul terreno alberi, edifici, strade o altro. Si tratta in sostanza di un pezzo di tecnologia veramente impressionante, in grado non solo di stravolgere la qualità della fedeltà grafica che ci possiamo aspettare, ma anche di aumentare in maniera significativa il livello generale della simulazione e dell'immersività. Le conseguenze nel gameplay sono un vero game changer: minuscoli campi volo vengono correttamente mappati e possono essere utilizzati come punto di partenza o arrivo, e la migliorata modellizzazione delle condizioni meteo permette di assoggettarci a situazioni più realistiche. Inoltre, la mappa è popolata da punti di interesse di varia natura, da edifici architettonici a esemplari di fauna particolarmente degni di nota come elefanti o fenicotteri. Il risultato è che viene proprio voglia di "fare un giro" esplorando uno degli innumerevoli angoli del

Il Cessna è l'areo su cui iniziare a volare e imparare a leggere la strumentazione di bordo fondamentale.

LA COMBINAZIONE DELLE TECNOLOGIE BING MAPS E AZURE AI AUMENTA IN MANIERA SIGNIFICATIVA LA QUALITÀ DELLA SIMULAZIONE E DELL'IMMERSIVITÀ

Sviluppatore / Publisher

Prezzo

Multiplayer

Localizzazione Testi

PEGI

Configurazione di prova

Com'è, come gira

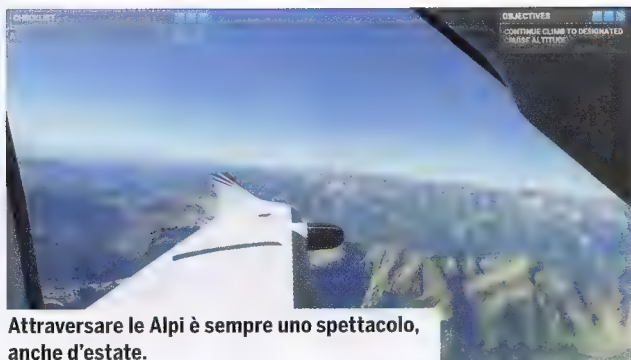
trovi al chiaro di luna, l'alba, il tramon-

la fotogrammetria delle grandi città.

PRO

- Livello di simulazione personalizzabile

CONTRO

- Manca una modalità carriera
- Pienamente godibile solo con una

Attraversare le Alpi è sempre uno spettacolo, anche d'estate.

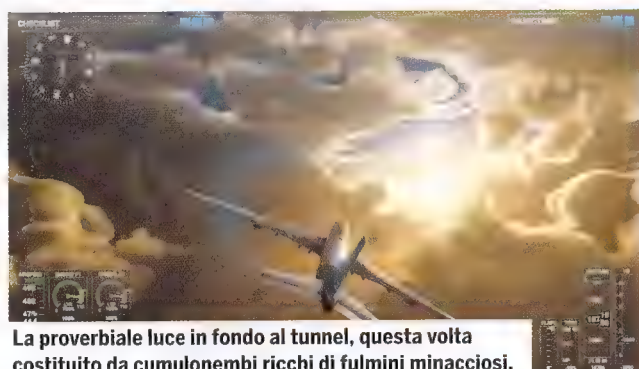
mondo di sbalorditiva bellezza. Al termine di ogni mia sessione di volo, stavo già pensando a cosa fare la volta successiva, quale velivolo usare per una nuova rotta e se utilizzare il meteo live o personalizzarlo per sperimentare qualcosa di specifico. Un prezzo da pagare, però, c'è: una connessione internet decente. I "cittadini" tra i nostri lettori non dovrebbero avere problemi, ma chi vive in zone rurali potrebbe dover rinunciare alla qualità della fotogrammetria: quest'estate vi sto scrivendo dalle colline intorno a Biella, dove, da anni, la fibra dovrebbe arrivare l'anno prossimo. Risultato: 9 Mbps in download, e quando scendo dalle quote di crociera per avvicinarmi a grandi città, il frame rate va in picchiata. Non è certo colpa degli sviluppatori, ma sappiatelo.

GAIA

La mappa libera dove si programma il proprio volo con decine di opzioni fa quindi la parte del leone, ma esiste anche una doverosa modalità training e degli "scenari" a tempo, che pongono la community di fronte a delle sfide prese da casi reali, come atterraggi in aeroporti infilati tra strette e tortuose valli che obbligano a un approccio in virata, o tratte dove viene testata la nostra abilità di navigazione. E io che a mala pena mi ricordo dove ho parcheggiato. Questi scenari verranno rinnovati periodicamente e offrono leaderboard che tengono conto di quanto ci si avvicini alla traiettoria ideale. Manca invece qualsiasi tipo di campagna narrativa, anche se guardando al passato posso pensare che qualcuno ci metterà una pezza: Flight Simulator X ha goduto negli anni di una quantità notevole di add-on che hanno aggiunto molto all'esperienza di gioco, inclusa appunto una carriera e la possibilità di unirsi a vere e proprie compagnie di volo all'interno delle quali salire di livello all'aumentare dell'esperienza maturata. L'ultima interazione della serie Microsoft nasce con una forte predisposizione all'interazione con la community, e mette anche a disposizione un kit di sviluppo che servirà ad integrare con facilità le produzioni dei più appassionati tra i fan. Ancora non ho parlato delle sensazioni una volta in volo: Flight Simulator è realistico? La risposta breve è: sì. Quella lunga è: sì, molto. Ve lo dico io, che piloto 747 i giorni pari, e Airbus i giorni dispari. Con il Cessna, vado a fare la spesa al supermercato. Scherzi a parte: beato il vi-

"Nun riesco a individua' 'o stadio!"

deogiocatore in grado di fare un confronto con gli aerei veri, però è evidente il diverso comportamento dei vari velivoli, anche all'interno della stessa categoria. Forse proprio per incoraggiare i viaggi a bassa quota che mettono in mostra le bellezze dei paesaggi, la maggior parte dei venti aerei della versione base (trenta con il premium) sono modelli a elica. Tra di loro si percepisce con facilità la differenza di maneggevolezza, la potenza e il peso, la cui combinazione rende ciascun esemplare più o meno soggetto alle correnti d'aria. La complessità del modello di volo non deve però intimorire i non avvezzi ai simulatori seri, in quanto le opzioni consentono numerosi opzioni di fine tuning. Con il preset con tutti gli assist attivati, Flight Simulator è una sorta di "simcade" dei cieli, in cui si mantiene la sensazione di volare con mezzi sog-

CON TUTTI GLI AIUTI ATTIVATI, FLIGHT SIMULATOR È UNA SORTA DI "SIMCADE" DEI CIELI

La proverbiale luce in fondo al tunnel, questa volta costituito da cumulonembi ricchi di fulmini minacciosi.

getti alla fisica, ma in un mondo in cui le leggi newtoniane sono molto più permissive di quelle reali. Ho testato a quali estremi potevo giungere con un aereo di linea: con gli aiuti attivati facevo comunque fatica a salire oltre una certa altitudine in determinate condizioni meteo e con i motori non al massimo, ma ho potuto effettuare con estrema nonchalance una rotazione completa, anche nota come la manovra acrobatica "tonneau". Sono poi passato al preset "True to life" in un momento di volo tranquillo: ho tirato verso di me la cloche con un po' troppa disinvoltura, e dopo tre secondi scarsi l'aereo si è spezzato in due. Direi che ci siamo capiti.

COMMENTO

"Puoi andare ovunque nel mondo", ci ricorda Asobo Studio nelle schermate di caricamento: non è un semplice suggerimento, ma un vero e proprio manifesto di quello che Flight Simulator si propone di essere. E ci riesce con successo. Pur nella sua natura di "non gioco", le cose da fare [illegible] che riesce a piegare lo spirito puramente simulativo anche [illegible] giocatori alle prime armi che magari non [illegible] incluso nell'Xbox Game Pass per PC, per cui il consiglio di [illegible]

VOTO [92]

REVIEW

PROJECT CARS 3

PROJECT CARS È MORTO LUNGA VITA A PROJECT CARS!

TGM BRONZE AWARD

Questa è la storia di un passato rinnegato e di un futuro che sterza verso nuovi orizzonti, ma prima di tutto è un ritorno in pista che sa di nuovo inizio. Questa è la storia di Project CARS 3 iniziata il 28 agosto.

di Alessandro "Paul Petta" Alosi

Anche se qualcosa si era intuito, adesso è certo: il filo che legava Project CARS 3 ai suoi predecessori è stato tagliato e poi legato attorno a una filosofia diversa, più orientata all'accessibilità. Non che ciò sia un male: i simcade (titoli a metà tra arcade e simulazione) possono garantire un divertimento immediato e travolgente, ma d'altro canto è indubbio che la rinuncia alla propria identità abbia richiesto dei compromessi. E i compromessi, si sa, raramente vanno bene a tutti. L'assenza della gestione delle gomme, del carburante, dei pit stop e delle qualifiche (ora limitate ad alcuni eventi) sono alcune delle rinunce cui mi riferisco, e il (ri)sentimento dei vecchi fan è comprensibile. Tuttavia, se si azzerano gli aiuti alla guida, l'esperienza è assai meno semplice di quanto sembri e guidare può risultare appagante. Il sistema FTUE (First Time User Experience) pensa al resto, equilibrando le cose affinché l'abilità e l'aggressività della IA si adattino ai nostri gusti. Abbassare troppo tali valori diminuisce le ricompense ottenibili, ma se la montagna non va da Maometto... Intendiamoci: le feature degne di nota non mancano, come ad esempio il buon feeling pad alla mano (il volante non è fondamentale) e, soprattutto, i tanti contenuti. Il fulcro del single player è la modalità Carriera, un'odissea composta da 10+2 categorie (Da Strada sono 6, GT sono 4 e Bonus 2, ovvero Sfide ed Eventi a Invito) formate da 4 sotto sezioni ciascuna, a loro volta composte da 3 gare (divise fra Breakout in cui abbattere gli ostacoli per fare punti, Lepre in cui conta la media su tre giri, Gara e Giro singolo) e un mini campionato. Al computo bisogna aggiungere 211 vetture di ogni genere ed epoca, 51 circuiti che diventano 121 con i diversi layout interni, le competizioni online canoniche (Partita Veloce, Evento Programmato, Lobby personalizzata) e infine Rivals, un'appassionante modalità multiplayer asincrono divisa in Hot Lap, Pace Setters (vale la media nei tre giri) e Breakout. Non mancano poi eventi giornalieri, settimanali e mensili in cui bisogna scalare le classifiche globali, lottando con i fantasmi dei giocatori umani che hanno ottenuto tempi leggermente migliori dei nostri.

QUESTA È LA STORIA DI UN PASSATO RINNEGATO E DI UN FUTURO CHE STERZA VERSO NUOVI ORIZZONTI

EHI VIN DIESEL, CE L'HAI CON ME?

Ogni gara in modalità Carriera prevede tre sfide che forniscono esperienza (o "xp") aggiuntiva da sommare a quella ottenuta vincendo le gare o compiendo manovre positive; in questo aiutano molto i segnalini che indicano il punto di frenata, l'apice della curva e il punto d'uscita. L'esperienza serve per aumentare il proprio livello pilota o quello con una determi-

Queste monoposto e l'acqua, un connubio mortalmente affascinante.

Bagarre, due idioti incastrati nelle barriere e un cofano che salta in lontananza. Io? Sono uno dei due idioti, claro.

In alcuni frangenti è un attimo gasarsi e finire fuori pista.

Non sono bravissimo con la modalità fotografica, però volevo mostrarvi la neve. È sempre bella, già.

nata auto, sbloccando così degli sconti sui pezzi da montare. Il livello pilota invece permette di accedere a bolidi migliori con cui correre nelle categorie superiori, a patto di possedere i crediti sufficienti per comperarli e aver sbloccato la categoria che ci interessa (la progressione è libera, non viene imposto un ordine). Ogni categoria ha dei vincoli precisi in fatto di vetture e questo, insieme all'indice di potenza (PIR), spinge a darci dentro per vincere e ottenere i soldi necessari a migliorare il nostro parco auto tra nuovi acquisiti e tuning. L'officina consente di aumentare la velocità massima, l'accelerazione, la maneggevolezza o la frenata, ma basta poco per far aumentare il PIR e far passare la nostra auto a una categoria superiore, il che serve a evitare che si crei un divario incolmabile tra mezzi della stessa classe. Restando in tema di modifiche si può trasformare una Road car in una GT da sballo, pasticciare con alcuni parametri meccanici oppure sfruttare l'editor per personalizzare auto e pilota. Pur lasciandosi giocare con piacere, qualche ruvidezza si intravede. A volte l'IA è troppo irruenta e, anche se pure noi ci possiamo vendicare "appoggiandoci" ai rivali per rimediare a un errore, sembra quasi sia il gioco stesso a fomentare i contatti selvaggi. Ci sono penalità come il giro nullo, il rientro in pista alla moviola o il calo del punteggio della patente, ma i più scaltri potranno evitarle sfruttando i danni solamente estetici delle vetture. Nelle gare online poi bisognerà approfondire la gestione del respawn rapido e il modo in cui la patente influirà sul matchmaking, mentre sappiamo già che qualche bug minore verrà corretto al lancio. Se da un

SE DA UN LATO IL COMPARTO TECNICO SU PC SI È DIMOSTRATO SOLIDO, DALL'ALTRO SI NOTA L'ETÀ DELLO STORICO MADNESS ENGINE

I circuiti cittadini sono decisamente più complicati a causa degli spazi angusti.

lato il comparto tecnico su PC si è dimostrato solido (mentre su una PS4 liscia abbiamo sperimentato un paio di crash e non solo), dall'altro si nota l'età dello storico Madness Engine. Le migliorie del sistema di illuminazione regalano scorci sexy, la tenuta delle auto varia coerentemente a seconda delle condizioni climatiche dinamiche, ma nel complesso non siamo al livello di qualità dell'Ego Engine di quella stessa Codemasters che ha acquisito lo studio Slightly Mad. Per quanto riguarda l'audio, infine, bene gli effetti sonori ma non altrettanto la soundtrack, così come non convince del tutto la fisica degli impatti e il feedback che talvolta restituiscono.

COMMENTO

Project CARS 3 rischia nel provare a cambiare la propria natura e, nonostante alcuni elementi meno convincenti, riesce a raggiungere l'obiettivo che si era prefissato. Questo arcade sa divertire, è personalizzabile, offre una mole di contenuti di tutto rispetto e cerca di essere fruibile da tutti, forte della sua eccellente accessibilità, e intercetta un nuovo bacino d'utenza potenzialmente sensibile al mix tra Grid/NFS Shift e Gran Turismo. Questa nuova forma ha però un prezzo da pagare e, più di tutti, a rimetterci potrebbero essere i vecchi fan, [illegible] simulatori [illegible] i compromessi.

VOTO [82]

Sviluppatore / Publisher Slightly Mad Studios / Bandai Namco
Prezzo €59,99
Multiplayer Asincrono e online
Localizzazione Testi
PEGI 3+
Configurazione di Prova i7 7700k @4,2 GHz, GeForce GTX 1080 8 GB, 8 GB RAM, HDD

Com'è, come gira
Performance da vera supercar! Con il framerate inchiodato a 60 fps anche a 1920x1080 con tutti i dettagli al massimo e nelle condizioni/situazioni più stressanti (anche online), a testimonianza di un motore già molto robusto!

Pro
+ Accessibile, adattabile e immediato
+ Ricco di contenuti
+ Un buon arcade

Contro
− O l'IA si calma o finisce a sportellate
− Scommessa rischiosa per la serie
− Diverse sbavature qua e là

REVIEW

TGM BRONZE AWARD

IRON HARVEST 1920+

BELLUM SE IPSUM ALET

Lo dicevano già gli antichi: la guerra si nutre da sola. Un detto vero nei secoli, anche quando vanno a sfociare in universi alternativi come quello di Iron Harvest.

di **Marco "Brom" Bortoluzzi**

Al giorno d'oggi, mettersi a sviluppare un RTS non è scelta da fare a cuor leggero. Certo, il genere sta avendo una sorta di nuovo rinascimento, negli ultimi anni –Age of Empires II: Definitive Edition, Command & Conquer Remaster, Homeworld 3 in lavorazione; è un ottimo periodo per essere fan degli RTS. Ma si tratta di grandi nomi. Chi sarebbe così folle da entrare nel mercato con una nuova IP? La risposta è KING Art Games, che un bel giorno s'è alzata, ha visto i disegni di Jakub Różalski e ha detto ohibò, non sarebbe mica una cattiva idea farci un videogioco. Qualche chiacchierata al telefono dopo, il progetto che sarebbe diventato Iron Harvest 1920+ è partito. E va detto, si tratta di un progetto ambizioso.

La rapidità di schieramento di questa artiglieria su rotaia nel 1916 se la sognavano.

LE LUCI SI STANNO SPEGNENDO IN TUTTA EUROPA

Il mondo di 1920+ è un'ucronia che si pone una domanda interessante: come sarebbe andate le cose se, al posto del crepitare delle mitragliatrici e dal martellare dell'artiglieria, la rivoluzione tecnologica della Prima Guerra Mondiale fosse stata caratterizzata da enormi bestioni metallici? La risposta è che la guerra non si ferma al 1918. O meglio: una tregua viene firmata, ma fra le tre nazioni della Sassonia, della Polania e dell'Impero Rusvietico (fittizie, ma spero di non dover spiegare a cosa ciascuna di esse è ispirata) le tensioni continuano a montare. Perché la guerra sarà un brutto affare, ma c'è sempre qualcuno che ha da guadagnarci. Iron Harvest 1920+ investe tanto nella sua componente singleplayer. La campagna è divisa in tre storie principali interconnesse, una

Le missioni sassoniane provano a riprendere il tema della brutalità della guerra. Poi però si torna sempre alle cospirazioni segrete.

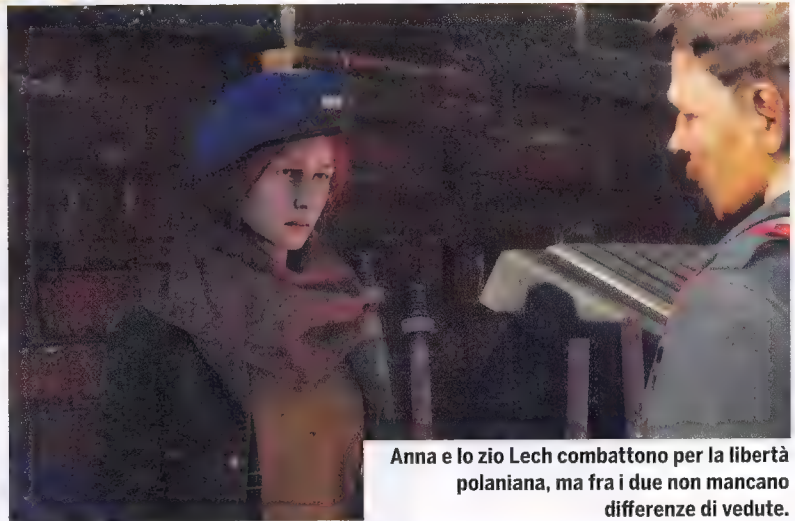
per ciascuna fazione , e con sette missioni per campagna di sicuro in termini di contenuto non c'è da lamentarsi. Ogni missione è poi intervallata da video narrativi, la maggior parte dei quali sono girati utilizzando il motore di gioco, con qualche occasionale video in computer grafica. Non davvero cosa da dare per scontata, tanto più che i video sono ben girati e ben narrati; c'è addirittura una barra di progressione che permette di andare direttamente al punto che ci interessa, e personalmente penso sia la prima volta che vedo una cosa del genere in un videogioco. Certo, le barbe e i capelli non riescono mai a non sembrare posticci, e alcuni accenti sono abbastanza improponibili, ma sono peccati che gli si possono tranquillamente perdonare. Promosso, quindi, il comparto singleplayer: la varietà di missioni è buona (anche se quella maledetta missione stealth, accidenti), con la durata ci siamo e il comparto narrativo è ben strutturato, anche se sinceramente avrei preferito una narrazione più terra-terra e meno incentrata su cospirazioni segrete e tecnologie che sconfinano nel fantascientifico. Ma se la campagna non vi basta, sono presenti anche sfide aggiuntive, e se volete rag-

Se non siete sicuri di come superare una missione, accumulare i mech più grossi che avete a disposizione è una buona strategia.

giungere l'ambita medaglia di platino state pur certi che vi terranno impegnati il giusto.

GUERRA SENZA FINE

Il successo continuato di un gioco RTS che non segue la formula dei Total War, però, dipende dal multiplayer. Qui sfuggire al paragone con Company of Heroes è impossibile, e gli stessi sviluppatori non fanno mistero di quanto sia evidente l'ispirazione: le nostre unità di fanteria sono divise in squadre, rinforzabili alla base mano a mano che perdono unità, c'è un sistema di ritirata (anche per i mech, curiosamente), le risorse sono generate da punti strategici conquistabili sparsi per la mappa, il base building è molto limitato; insomma, avete capito. Ma, allo stesso tempo, definire Iron Harvest 1920+ come un semplice clone dell'acclamata serie Relic sarebbe ingiusto. Non c'è nulla di male nell'emulare una formula di successo, a patto che si abbia anche qualcosa da proporre. Da questo punto di vista, Iron Harvest cerca sicuramente di dire la sua. La varietà fra le fazioni non manca, sia in termini di design che di unità da schierare: se sono inevitabili unità che ricoprono ruoli simili – tutti hanno bisogno di fanteria di base e di opzioni antimech efficienti – le differenze fra i sassoni, i polaniani e i rusvetici si fanno certo sentire sul campo di battaglia. I problemi, casomai, sono altri: il parco mappe è francamente troppo ristretto per un titolo del genere (appena sei mappe: tre per le 1v1, due per le 2v2 e una per le 3v3), e gli scontri sul campo non presentano quella fluidità o quella pulizia che invece caratterizzano altri titoli. E se queste sono cose che gli si possono perdonare nel corso della campagna, dove il margine d'errore è più ampio e i salvataggi sono sempre una possibilità, nel corso del gioco online non possono che far storcere il naso. Per fare due esempi, non è sempre chiaro a colpo d'occhio cosa costituisca copertura e cosa no, e i mech, se esprimono bene la loro possanza e guardarli sfondare una casa è sempre un piacere, non sono esattamente un paragone di manovrabilità e non mancheranno di farvi profferire maledizioni (per il vostro bene, imparate ad usare la retromarcia: si fa tenendo premuto il tasto C e trascinando il mouse). Per chiudere, qualche considerazione di tipo tecnico. Graficamente, Iron Harvest 1920+ è un titolo più che rispettabile. Non fatevi ingannare facendo

L'AMBIENTAZIONE GIOCA UN RUOLO DI GRAN PESO IN IRON HARVEST, ED È INDUBBIAMENTE UNO DEI SUOI ASPETTI MEGLIO RIUSCITI

Anna e lo zio Lech combattono per la libertà polaniana, ma fra i due non mancano differenze di vedute.

paragoni con giochi al di fuori della sua categoria: per un RTS, per di più creato da uno sviluppatore relativamente piccolo, quello che vedete negli screen qui intorno è indice di buona qualità. Nella campagna singleplayer ho incontrato qualche bug, ma nulla di drammatico. Dove Iron Harvest riesce davvero a stupire è nel suo comparto audio, in particolare nella colonna sonora, che riesce a catturare le atmosfere allo stesso tempo grandiosamente pompose e tragicamente drammatiche della Grande Guerra. Adam Skorupa e Michal Cieleki si sono decisamente superati, e le loro 60 tracce accompagnano sapientemente il ritmo dell'azione.

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Multiplayer
Localizzazione
PEGI
Configurazione di Prova

Com'è, come gira

Pro
+
+
+

Contro
–
–

REVIEW

TRACKMANIA

COMPETIZIONE SFRENATA

TGM BRONZE AWARD

Ricreare quella stessa scintilla da cui scaturì l'incendio di passione che ancora arde nei fan di Trackmania Nations, ecco l'obiettivo del remake di Ubisoft Nadeo. Missione compiuta?

Alessandro "Paul Petta" Alosi

A distanza di tre anni dall'ultimo Trackmania, Ubisoft Nadeo riporta in auge il suo franchise con un remake che prende il capitolo Nations del 2006 e lo veste secondo le mode dei giorni nostri. Come l'originale, pure questo rifacimento è riassumibile in una parola: competizione. Perfino correndo da soli c'è il nostro fantasma più veloce a farci da sparring partner per spingerci a migliorare, ma è nelle sfide online che si cela la vera anima del gioco perché raggiungere le prime posizioni nelle classifiche regionali, nazionali, continentali e mondiali è il traguardo che vale ogni sacrificio. Chi si nutre di agonismo troverà in questo remake di che pasteggiare per innumerevoli ore tra modalità Solo e Live, i 25 circuiti aggiornati ogni tre mesi da Nadeo, la sezione Arcade, le Campagne/Stanze dei Club, gli Eventi occasionali e l'Open Grand League. Ai contenuti elencati bisogna aggiungere le variabili in game che donano imprevedibilità a ogni gara come i vari terreni (terra rossa, asfalto, ghiaccio e pista curva, oltre all'erba), i quali possiedono peculiarità di grip e influiscono sulla governabilità dei veicoli. Oltre ciò, insieme agli ostacoli come rampe, pilastri, bivi e paraboliche, c'è la gestione dei blocchi speciali come il turbo o l'engine off che possono fare la differenza tra una corsa memorabile e uno spettacolare lancio di joypad condito da indicibili imprecazioni. Il gameplay essenziale, immediato e intuitivo si amalgama bene al contesto adrenalinico ed è ciò che rende Trackmania uno di quei titoli da "un'ultima partita e smetto". Si corre sempre per superarsi, alla bisogna ci si concede il lusso di un respawn in corsa dall'ultimo checkpoint o dal via, non c'è spazio per velleità simulative e non si può ricamare sui dettagli meccanici delle auto poiché, skin a parte, sono tutte uguali: vince chi ottiene il tempo migliore, il succo è tutto qua. Il segreto è nascosto nelle invisibili traiettorie in cui infilarsi a folle velocità, la libidine del giro perfetto si raggiunge solo dopo aver accumulato medaglie di bronzo e incavolature in serie perché Trackmania vuol dire sbattere la testa contro il muro dei propri limiti fino a demolirlo.

IL GAMEPLAY ESSENZIALE, IMMEDIATO E INTUITIVO SI AMALGAMA PERFETTAMENTE AL CONTESTO ADRENALINICO

Correre tra i ciliegi in fiore è rilass...no, in Trackmania il relax non esiste.

L'ESSENZIALE È INVISIBILE AGLI OCCHI

Questo remake di Trackmania compie il suo dovere e diverte genuinamente soprattutto grazie a un gameplay che non sente il peso degli anni, ma ci sono vari ritocchi che l'aiutano come un comparto audiovisivo più moderno e una fisica delle vetture tutto sommato valida. Pur non sfiorando l'eccellenza in nessun campo specifico, gli elementi presenti sono ben integrati nel telaio di gioco perché, nell'insieme e in movimento, tutto funziona come si deve. Chi invece cerca un racing game arcade canonico o dalla qualità

Ecco cosa intendo con sporadiche imprecisioni tecniche.

Sulla terra rossa si fanno delle derapate che farebbero impazzire Guido Meda.

IL PASSAGGIO DA F2P A SOTTOSCRIZIONE ANNUALE OVVIAMENTE NON È STATO ACCOLTO CON GIOIA DA MOLTI

assoluta è meglio che miri ad altri titoli perché, in questo caso, Trackmania rischia di perdere parte del suo appeal e allora si noteranno alcuni limiti strutturali come i sintetici tracciati che, alla lunga, finiscono per risultare simili tra loro a causa del naturale riciclo di asset o, talvolta, poco intuitivi. Il gameplay "easy to learn, hard to master" è la colonna portante che sorregge l'esperienza, ma il peso del successo non grava solo sulle sue spalle perché la passione della comunità è altrettanto importante. Proprio per questo l'editor è un'irrinunciabile opzione per progettare e condividere piste assurde, spalancando così infinite possibilità ai fantasiosi progetti creati nello spazio ampliato (griglia 48×48 anziché 32×32) dello Stadium. Questo introduce un discorso delicato: Trackmania non è più gratis. O meglio, lo è ancora ma la versione Starter del remake è priva di molti contenuti. L'editor, ad esempio, è utilizzabile al 100% del suo potenziale solo con l'abbonamento Standard così come la selezione di piste Track of the Day o gli Eventi, mentre la sottoscrizione Club dà accesso a ogni tipo di sollazzo compresi appunto i Club o l'Open Grand League. Obiettivamente, a fronte di un'offerta ludica abbondante (con la promessa di ulteriori aggiunte in futuro), i prezzi non sono proibitivi, ma il passaggio da F2P a sottoscrizione annuale ovviamente non è stato accolto con gioia da molti. A conti fatti, è questa la vera incognita che grava su un buon remake che vuole essere un nuovo inizio per il brand, ma che per riuscirci ha bisogno del sostegno anche economico della sua comunità.

COMMENTO

Trackmania non è un esercizio di tecnica sopraffina ma non gli importa esserlo, giacché seduce grazie a un gameplay tanto essenziale quanto efficace e alla competizione sfrenata che pungola ogni pilota a dare sempre il meglio di sé. L'impressione è che i fan avranno di che [illegible] tirsi defraudati dal nuovo modello economico. D'altra parte, dal 1° luglio chi ha dubbi sulla qualità del banchetto allestito da Nadeo ha già potuto sfruttare la versione gratuita per sedersi a tavola, piluccare qualcosa e decidere il da farsi. Avvertenza: in taluni casi, un assaggio può creare dipendenza.

Correre contro se stessi è strano perché non si può insultare il rivale. Cioè si può, ma non rende.

Sviluppatore / Publisher [illegible]
Prezzo F2P - €9.99-29.99/a (59.99/3a)
Multiplayer Online e Local
Localizzazione Complete
PEGI 3+
Configurazione di test [illegible] 1050Ti, SSD

Com'è, come gira
Trackmania non necessita di un PC esagerato. Al netto di qualche inin- [illegible] dimenti tecnici.

Pro
+ [illegible]
+ [illegible] assuefacente e divertente
+ Perfetto per i più competitivi

Contro
− Comparto tecnico funzionale, non [illegible]
− La reazione dei vecchi fan [illegible]
− [illegible] imprecisioni e limiti strutturali

REVIEW

A TOTAL WAR SAGA: TROY

L'ASPRA CONTESA

Dopo il deludente A Total War Saga: Thrones of Britannia, la serie di spin-off tenta il riscatto seguendo il sentiero dell'Iliade con Troy, liberamente ispirato al celebre poema epico di Omero.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

È davvero difficile parlare dell'ultima fatica di Creative Assembly Sofia: da un lato abbiamo uno strategico che vuole seguire il percorso tracciato con successo dallo studio principale inglese, in particolare con i due titoli dedicati a Warhammer; dall'altro A Total War Saga: Troy tende a cancellare con un colpo di spugna quanto di buono è stato aggiunto alla formula classica dal recente Three Kingdoms. Tutto questo mentre prova a introdurre diverse novità – poche a dire il vero – con risultati non sempre soddisfacenti. La rielaborazione in chiave videoludica della Guerra di Troia raramente risulta convincente, nonostante si noti spesso che il team di sviluppo si sia sforzato di rielaborare la ricetta della casa madre.

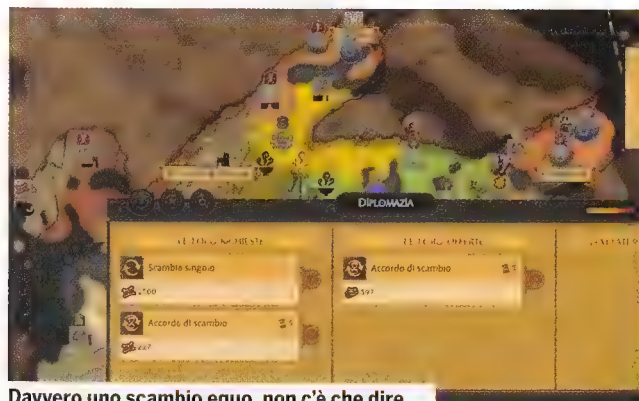
Agamennone non è soltanto il re degli Achei, ma è anche un guerriero eccezionale.

Davvero uno scambio equo, non c'è che dire.

IL FAVORE DEGLI DÈI

La stessa struttura si presenta del tutto invariata nella forma di base. Ancora una volta dobbiamo guidare una delle otto fazioni disponibili (quattro per lo schieramento degli Achei e

> LA RIELABORAZIONE IN CHIAVE VIDEOLUDICA DELLA GUERRA DI TROIA RARAMENTE RISULTA CONVINCENTE

altrettante per i Troiani) verso la vittoria muovendo gli eserciti su una mappa che include l'intera penisola greca (e numerose isole del Mar Egeo), nonché la parte occidentale dell'attuale Turchia, conquistando i vari insediamenti, e portando a termine diversi incarichi che ripercorrono gli eventi narrati nell'Iliade. A seconda della fazione scelta, poi, la vittoria viene raggiunta alla caduta di Troia oppure, sfidando la storia già scritta, in seguito alla sua strenua difesa e alla capitolazione degli aggressori. Se tutto questo avviene attraverso un sistema a turni, le battaglie strategiche si svolgono come di consueto in tempo reale. Insomma, l'impalcatura su cui si regge A Total War Saga: Troy è quella che ormai ci accompagna da quasi venti anni e alla quale sono poi stati apportati tanti piccoli cambiamenti funzionali nelle numerose iterazioni della serie. Tra le novità di quest'ultimo capitolo figura l'introduzione di un'economia incentrata su un sistema di raccolta e utilizzo di cinque risorse ben distinte. Mentre nelle precedenti incarnazioni del franchise viene utilizzato l'oro per ogni elemento di gioco, dalla costruzione degli edifici al reclutamento e mantenimento degli eserciti, qui è necessario saper gestire con parsimonia il cibo, il legname, la pietra, il bronzo e i depositi aurei. Ognuna di queste risorse ha un diverso peso specifico nell'economia di Troy e non può essere prodotta indistintamente da tutti gli insediamenti presenti sulla mappa: ogni regione è, invece, specializzata nella produzione di soltanto una di esse. Tale sistema sulla carta dovrebbe ag-

Quando si ritrovano a combattere tra loro, due eroi contrapposti creano il vuoto tra le truppe loro alleate.

giungere un ulteriore livello di profondità alla formula di gioco classica, giacché costringe il giocatore a valutare attentamente quali regioni provare a conquistare sulla base delle risorse necessarie in quel determinato momento. Abbiamo bisogno di più cibo per sostenere la macchina bellica oppure manca il bronzo per l'arruolamento delle unità d'élite? Basterebbe impadronirsi di una provincia a vocazione agricola o di una dedita alla metallurgia. Peccato che il bilanciamento tra le risorse e i relativi insediamenti sia del tutto sballato. Pensate che nella mia prima partita a difficoltà normale con Agamennone sono riuscito a conquistare l'intero Peloponneso (formato da cinque province da una quindicina di regioni totali), ma a malapena ero in grado di mantenere due eserciti completi con pochissime unità avanzate. Tutto questo mentre le fazioni controllate dall'intelligenza artificiale muovevano sulla mappa quattro o cinque eserciti più o meno completi dall'alto dei loro due o tre insediamenti totali.

Un minotauro può causare scompiglio tra i ranghi nemici, ma deve essere supportato a dovere e non può essere mandato allo sbaraglio.

REGISTRO DELLE OPPOSIZIONI

Che dire, poi, della diplomazia? Questa è sempre stata il tallone di Achille (perdonatemi ma dovevo scriverlo almeno una volta) della serie, ma qui si raggiungono nuove vette di imbecillità. In ogni turno si ricevono dalle due alle cinque richieste di scambi commerciali completamente prive di qualsiasi logica. Fazioni che chiedono una quantità enorme di risorse in cambio di una miseria: per quale motivo dovrei dar loro 2000 (duemila!) unità di bronzo per riceverne duecento di pietra? Per non parlare delle fazioni dal lato opposto della mappa con le quali non si ha mai avuto a che fare, a cui non si è mai fatto uno sgarro (se non aver rifiutato decine di proposte commerciali inutili), che all'improvviso dichiarano guerra e che il turno successivo vengono già a bussare alle porte della propria capitale... Insomma, l'opera di Creative Assembly Sofia è un gioco fondamentalmente rotto per tutto ciò che concerne la campagna, risultando spesso frustrante. Ed è un peccato, perché quando poi l'azione si sposta direttamente sul campo di battaglia, A Total War Saga: Troy mette in mostra tutte le sue indubbie qualità. La prima cosa che balza all'occhio è la struttura delle mappe, capace di offrire i migliori scenari della serie, soprattutto durante gli assedi. I nuovi terreni funzionano alla grande, permettendo alla fanteria leggera di nascondersi nell'erba alta e nelle boscaglie, e dunque fornendo un livello maggiore di profondità tattica. L'assenza di cavalleria fa il resto: le pochissime unità a cavallo,

OGNI TURNO SI RICEVONO DALLE DUE ALLE CINQUE RICHIESTE DI SCAMBI COMMERCIALI COMPLETAMENTE PRIVE DI QUALSIASI LOGICA

principalmente tiratori e carri, lasciano spazio a scontri corpo a corpo viscerali tra le unità più corazzate, mentre si tenta l'accerchiamento con quelle di supporto, magari opportunamente occultate sul campo di battaglia. Sono inoltre presenti anche alcune unità speciali di ispirazione mitologica, quali eroi, centauri, arpie e minotauri, ma queste – seppur di potenza superiore alla media – non sono così incisive da vincere le battaglie da sole. Certo, qualche problema di bilanciamento è comunque presente, ma gli scontri tra eserciti mi hanno sempre divertito. Peccato che una volta terminati occorra tornare a quello strazio di campagna...

Sviluppatore / Publisher
Prezzo
Multiplayer
Localizzazione
PEGI
Configurazione di Prova

Com'è, come gira

Pro
+
+

Contro
−
−
−

REVIEW

FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT

TGM BRONZE AWARD

IL NUOVO TORMENTONE ESTIVO

Fall Guys: Ultimate Knockout cade a fagiolo: è un gioco perfettamente in equilibrio tra necessità di riempire i momenti morti di una giornata afosa e l'essere così coinvolgente da causare dipendenza.

di Gabriele "Lelle" Barducci

Al momento di scrivere, pochi giorni fa mi sono lasciato andare in un editoriale recuperabile sul nostro bel sito, dove ho potuto parlare in modo colorito e spensierato del perché Fall Guys: Ultimate Knockout sia diventato un piccolo caso videoludico. Le motivazioni di questo successo vanno cercate sia dentro che fuori dal prodotto dei ragazzi di Mediatonic, e così facendo avevo trovato affinità estetiche con il mondo che ci circonda, divenuto la reale trasposizione delle leggendarie sfide di Takeshi's Castle. In questa sede, invece, parleremo in modo approfondito del titolo. Come funziona dunque una partita di Fall Guys? Molto semplice. Dopo la classica ricerca in matchmaking ci troveremo sulla griglia di partenza assieme a tanti altri giocatori, per un totale di 60 partecipanti, tutti pronti ad affrontare minigiochi di massa tanto scemi quanto colorati. Lo scopo di questi giochi è quello di eliminare un numero variabile di concorrenti, e possono essere di varia natura, dal classico percorso a ostacoli passando per una sfida di memoria per arrivare ai giochi di squadra. Tutto è finalizzato all'eliminazione di più avversari possibili, così da arrivare a una delle tante sfide finali cercando di essere il primo a tagliare il traguardo, se stiamo affrontando una corsa ad ostacoli, oppure di essere il classico last man standing nell'adrenalinica Hex-a-Gone. Ottenuta la corona finale, simbolo di estremo potere e della nostra avvenuta vittoria, si torna nel menù, si guadagna esperienza, si sbloccano diverse skin scalando le classiche ricompense stagionali per poi rituffarsi in un'altra competizione.

> GIOCATO ASSIEME AD UN GRUPPO DI AMICI, FALL GUYS RAGGIUNGE PICCHI DI GODURIA ESTATICA

Pronti a lanciarci contro quelle porte: solo alcune si apriranno, o peggio, si frantumeranno al nostro slancio.

CADERE CON STILE

Dei 25 minigiochi presenti, gran parte si dividono in due categorie: le corse a ostacoli o i giochi di squadra. Le regole in caso di minigiochi di squadra sono facili da assimilare, con sfide che ci vedono cercare di lanciare un grosso pallone da calcio nella porta avversaria, difendere le uova della nostra covata tentando nel contempo di rubare quelle delle altre squadre, o ancora rubare le code ai nostri rivali. Alla fine del gioco, la squadra con il punteggio minore verrà eliminata in toto. Tutte queste sfide

Sviluppatore / Publisher
Mediatonic / Devolver Digital
Prezzo €19.99
Multiplayer Online
Localizzazione Assente
PEGI 3
Configurazione di Prova
AMD A10-9700 Radeon R7, 8GB RAM, Nvidia GeForce 9600 HDD

Com'è, come gira
Anche nel pieno dell'azione, con decine e decine di concorrenti in gara, Fall Guys non ha dato segni di cedimento; è vero che ogni tanto si viene gettati fuori dai server, ma la situazione sta diventando via via più stabile.

Pro
+ Coloratissimo e divertentissimo
+ Giocato con amici è strepitoso
+ Sistema di stagioni e ricompense accessibile a tutti

Contro
- Bilanciamento inesistente
- Sono gradite statistiche singole e globali

Il muro della vittoria (o del pianto, a seconda del risultato).

sono generalmente ben bilanciate, salvo qualche rara eccezione. Se siete tra quelli che trovano estremamente difficile superare il minigioco denominato Slime Climb, che può essere identificato come la mosca bianca a testimonianza di cosa non funziona in Fall Guys, nessun problema: è effettivamente uno dei minigiochi più difficili del titolo, partorito volutamente così dagli sviluppatori. La sfida richiede di arrivare in cima a questa montagna superando un percorso irto di ostacoli e trappole di vario tipo. Fin qui tutto regolare: la vera asperità di questa sfida consiste nella melma gelatinosa che lentamente sommergerà la struttura, eliminandoci immediatamente nel caso in cui dovessimo finirci dentro in seguito a una accidentale caduta. Il problema non è l'effettiva difficoltà della sfida, riconosciuta anche dagli sviluppatori, bensì il posizionamento di questo minigioco in momenti poco consoni della gara generale. Uno dei commenti all'editoriale pubblicato pochi giorni fa dubitava di una mia dichiarazione riguardante il fattore fortuna, dove sottolineavo che in questo gioco le abilità non servono, perché è molto importante la benedizione degli déi del caso. Ebbene, la miglior dose di fortuna che potrà capitarvi è proprio quella di non trovarvi mai di fronte a questa sfida. Di contro, altri minigiochi hanno un numero di eliminazioni troppo piccolo per poter permettere una giusta calibrazione del numero dei partecipanti nelle sfide successive. Su questo aspetto, bisogna dirlo, Fall Guys è alla stregua di un gioco fatto e finito, ma che allo stesso tempo ha diversi problemi di bilanciamento, sia delle squadre, quando il minigioco ne richiede la creazione, sia della gestione e dell'ordine di difficoltà con cui vengono presentati i minigiochi.

ALCUNI MINIGIOCHI SONO VOLUTAMENTE DIFFICILI E POSIZIONATI SEMPRE NEI MOMENTI PEGGIORI DELLA GARA

ASSIEME E MEGLIO

Inutile girarci attorno, anche guardandolo da lontano lo si capisce al primo sguardo: come tanti altri battle royale (viene definito così, ma tolta l'eliminazione dei concorrenti, con altri giochi del genere condivide ben poco) Fall Guys: Ultimate Knockout raggiunge picchi di goduria estatica quando si gioca assieme a qualche amico, magari riuscendo anche a ribaltare le sorti dei minigiochi di squadra grazie al coordinamento vocale. Parte del successo deriva proprio dalla mancanza di vere e proprie abilità da sfoggiare, così che tra tutti i partecipanti ci sia il giusto equilibrio: tolta qualche skin buffa, tutti i concorrenti hanno la stessa possibilità di arrivare primi o di qualificarsi al match successivo così come di cadere in maniera ingloriosa dalla pedana di gioco e venire impietosamente eliminati. In tutto ciò, il divertimento è assicurato; quel pizzico di frustrazione che si prova non raggiunge mai il tedio generato da un soulslike, ma ci porta piuttosto a ritentare immediatamente e sperare in miglior fortuna. I server, dopo un'iniziale incertezza iniziale nei primi giorni dal rilascio, adesso sono ben solidi, il matchmaking è veloce e le prestazioni anche su PC di fascia media sono ottime. Benissimo anche il comparto estetico, abbastanza semplice, ma assai colorato e gradevole alla vista. Tutto sommato, Fall Guys: Ultimate Knockout è un progetto in costante crescita, a cui qualche aggiunta non farebbe male. Per esempio, chi come il sottoscritto è un feticista di numeri apprezzerebbe sicuramente una pagina di statistiche, così da poter tenere traccia delle vittorie ottenute e altri feticci simili. Ma in ogni caso, la reale possibilità che il gioco di Mediatonic possa diventare un nuovo evento, in maniera simile a quanto è successo a Rocket League qualche anno addietro, non è da escludere. Per ora il pacchetto proposto sta tenendo incollati milioni di giocatori, scrivente compreso; ma la piena maturità andrà verificata sulla lunga distanza. Di sicuro, gli sviluppatori si sono dimostrati ben disposti ad ascoltare il feedback della comunità.

Il gioco degli assi, dove scopriremo che il mondo ha ancora grossi problemi con nozioni di fisica base.

Le solite pedane che compaio e scompaiono sotto i nostri piedi.

COMMENTO

Il gioco è indubbiamente il titolo dell'estate, fresco e colorato come un ghiacciolo pronto a rinfrescarci dall'afa estiva. I minigiochi sono tanti e i server sempre pieni. Se gli sviluppatori terranno alta l'attenzione con aggiornamenti costanti, la proposta di gioco non potrà che arricchirsi sempre più. Non sarebbe male aggiungere anche qualche schermata con riferimento alle statistiche di gioco, piccolezza che comunque può farsi ben apprezzare da che vuole tenere a mente il numero delle vittorie.

REVIEW

CONTROL: AWE

L'INIZIO DEL REMEDY CONNECTED UNIVERSE

Dall'annuncio del Season Pass di Control, il contenuto dedicato ad Alan Wake era quello più atteso. Attenzione però alle aspettative, che possono giocare un brutto scherzo.

di Gabriele "Lelle" Barducci

Non nego che, per chi ha giocato Alan Wake nel suo periodo di uscita, il titolo Remedy era già una piccola perla nel 2010. E negli anni a seguire, riuscì a crearsi un suo piccolo culto, anche per le particolarissime vicissitudini di questo titolo, più volte vicino ad avere un sequel (vero e proprio: American Nightmare non conta), ma mai riuscendoci a causa di problemi di varia natura. Dopo quasi dieci anni, tocca a Control provare a riprendere le redini del destino di Alan Wake, e a gettare le fondamenta del Remedy Connected Universe.

BENVENUTI A BRIGHT FALLS

Credo sia saggio posizionare questo contenuto nel tempo e nello spazio, anche in virtù della particolarissima fattura

Nel Settore Investigativo, la luce ha lasciato posto a una densa oscurità, che ci darà un diretto malus di energia.

CON AWE VENGONO TESSUTE LE PRIME CONNESSIONI DELL'UNIVERSO CONDIVISO DI REMEDY

narrativa di Control, che propone nuovamente l'avventura da noi giocata tanti anni fa tramite la lettura di documenti sparsi in giro per la mappa, così da permetterci di ricordare, ricostruire ed espandere gli eventi che già avevamo imparato a conoscere. Le vicende partiranno con una visione che avrà Jesse: Alan Wake ancora intrappolato nella dimensione oscura di Bright Falls, seduto alla scrivania, davanti a sé la macchina da scrivere e interminabili storie da raccontare. Jesse dunque cerca di seguire l'origine della visione, il che la porterà a esplorare l'abbandonato Settore Investigativo. L'intero piano è stato messo in quarantena quando, in seguito allo studio approfondito degli eventi di Bright Falls, quell'oscurità che ha inghiottito Alan Wake ha sputato fuori il dottor Emil Hartman; i giocatori dalla memoria più fine lo ricorderanno come il dottore che avrebbe dovuto curare Alan dalla sua crisi creativa. Chiaramente la melma oscura lo ha trasformato in una creatura mostruosa, invincibile nell'oscurità ma vulnerabile alla luce. Diverse novità introdotte in questo DLC cercano di avvicinarsi il più possibile alle sfide che presentava Alan Wake. Per esempio, gran parte dei puzzle ambientali si basano sul rapporto luce e oscurità: saranno diverse le porte chiuse a causa di un composto organico oscuro che si dissol-

Sviluppatore / Publisher
Remedy Entertainment / 505 Games
Prezzo €14.99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
PEGI 16
Configurazione di Prova
AMD A10-9700 Radeon R7, 8GB RAM, Nvidia GeForce 9600, HDD

Com'è, come gira
La resa tecnica è ovviamente quella del gioco base, anche se nel tempo è stata meglio ottimizzata per ray tracing e altri effetti pensati per schede RTX. Lo spettacolo grafico è comunque potente in ogni caso.

Pro
+ Gunplay assai soddisfacente
+ Nuove missioni, armi e motivi per giocare ancora
+ Il ritorno di Alan Wake...

Contro
− ...che non è proprio tale
− La nuova mappa soffre di estremo riciclo

Un simpatico cabinato con cui far partire nuove modalità di gioco.

verà solo puntandogli contro un fascio di luce. Molti saranno dunque i faretti sparsi per il Settore Investigazioni con cui dover interagire, portare dietro per brevi periodi e puntare contro l'oscurità. Avremo anche modo di ottenere un nuovo modulo per la pistola che trasformerà la nostra arma di servizio in un piccolo lanciagranate da tre colpi.

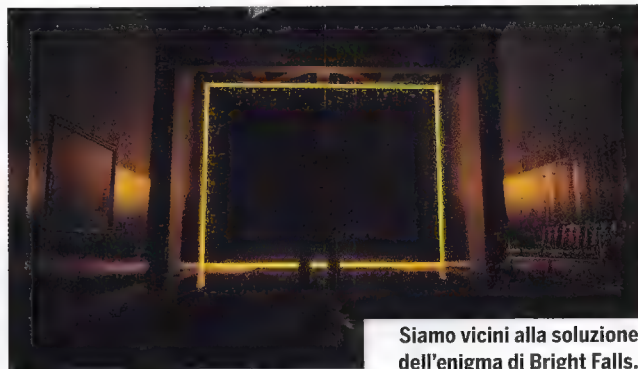
RESTA NELLA LUCE

L'esplorazione del Settore abbandonato è abbastanza lineare e la sua stessa costruzione è meno ispirata delle altre zone della Oldest House, tant'è che in appena tre ore l'avremo completato. Oltre alla missione principale, sono presenti anche una manciata di secondarie, dai soliti compiti da spazzino commissionati da Ahti, ad altre che ci porteranno ad esplorare e trovare determinati oggetti nel Settore. Fa la sua comparsa anche un piccolo cabinato funzionante che ci darà l'occasione di giocare a dei match arcade, alla stregua di una semplice modalità dove dovremo sconfiggere più ondate possibili di nemici, ricevendo in cambio potenziamenti

Sarà necessario portarci dietro dei faretti per illuminare il percorso e sconfiggere l'oscurità.

o moduli. Il resto del raccordo principale si basa dunque sullo sconfiggere il dottor Hartman e sfruttare questo canale di comunicazione per mettersi in contatto con Alan Wake, a sua volta alla disperata ricerca di una via d'uscita tramite la sua scrittura. E chissà che questa volta non ci sia riuscito. Ora, come scritto nell'introduzione, non ho nascosto le diverse aspettative attorno questo contenuto, che conferma ancora una volta l'incredibile bontà e l'appagamento trasmesso dal sistema di gioco, con un gunplay entusiasmante e delle arene di gioco che ripropongono la stretta necessità di essere affrontate usando saggiamente tutti i poteri in nostro possesso. Sotto questo aspetto, AWE è un DLC che aggiunge una nuova mappa, nuove missioni e qualche modalità di gioco in più, quindi nulla da contestare: sono aggiunte più che benvenute. Ma sul versante narrativo, l'universo di Alan Wake viene appena scalfito. Jesse Fayden e il Bureau rimarranno pur sempre una presenza esterna nella vita dello scrittore. Non che non sia presente materiale interessante. Perdersi nella lettura dei tanti documenti è illuminante e mostrerà quanto la storia dei personaggi cari al perduto scrittore non si sia mai fermata, e come tutti hanno cercato di fare qualcosa per salvare il loro caro. Immergersi nella lettura, fantasticando su questi avvenimenti che vedono tutti uniti per aiutare Alan Wake è sicuramente qualcosa di estremamente galvanizzante.

IL FUTURO

Dunque come si collega Alan Wake con Control e Jesse Faden? Non è certo compito mio rovinarvi quel poco di trama che c'è, ma devo dire che, ragionandoci sopra, si capiscono le motivazioni del voler creare un universo connesso e non tanto condiviso. Le avventure di Alan Wake e Jesse Faden rimarranno entro i loro bacini di azione: ciò che è successo qui, anche in seguito alle azioni finali di Jesse, non fa altro che dare la possibilità concreta di creare una via di fuga per il tormentato scrittore. Qualcosa sta mutando a Bright Falls e Alan, in un lampo di lucidità, annuncia il suo ritorno. Quando? Non si sa, nel semplice 'futuro'. Mi rendo anche conto di come il collegamento agli eventi di Bright Falls abbia monopolizzato totalmente l'attenzione rivolta a questo contenuto, andando probabilmente a inficiare sul godimento di quello che è un DLC onesto, che se non apporta nessuna rivoluzione mette però in risalto la potenza narrativa che ha contraddistinto lo studio da decenni a questa parte.

Siamo vicini alla soluzione dell'enigma di Bright Falls.

UN OTTIMO CONTENUTO SIA PER CHI CERCA MOTIVI PER GIRARE NELLA OLDEST HOUSE, SIA PER CHI VUOLE CONOSCERE LE INTENZIONI DI REMEDY VERSO IL SUO ALAN WAKE

COMMENTO

Control: AWE è un DLC abbastanza solido e capace di restituire diverse sensazioni: se cercate nuovi contenuti per rimanere ancorati nei corridoi della Oldest House, allora il nuovo Settore Investigativo vi ruberà ottime ore di gioco; rimarrete delusi, invece, se bramavate di poter rivedere Alan Wake in azione; senza andare troppo oltre, infatti, l'aspetto drammaturgico è più interessato al collegamento e alla creazione di un motivo per tornare a raccontare le storie dello scrittore maledetto. Che poi, alla fine, è quello che tutti noi desideriamo da anni.

SUPERHOT: MIND CONTROL DELETE

TGM BRONZE AWARD

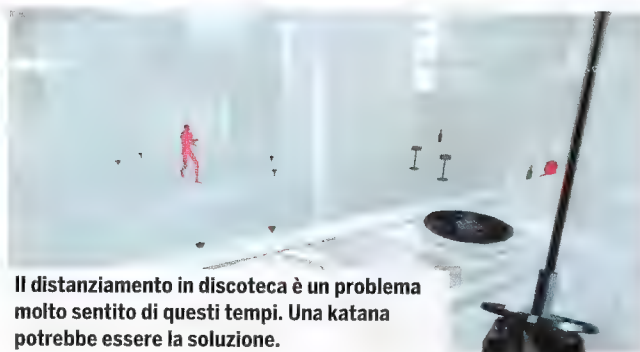
ANCORA **HOT**, MA UN PO' **MENO SUPER**

È possibile realizzare un seguito innovativo dello shooter più innovativo degli ultimi anni?

di **Claudio "MaGiKLauDe" Magistrelli**

Quando quattro anni fa SUPERHOT fece la sua prima apparizione sul mio monitor autoproclamandosi lo shooter più innovativo che io avessi mai giocato, ammetto di aver sorriso, confondendo un'estrema consapevolezza nei propri mezzi per banale arroganza. Bastarono però circa dieci minuti per togliermi quel sorriso da chi pensa saperla lunga e sostituirlo con la bocca spalancata di chi si è trovato di fronte allo shooter più innovativo che avesse mai giocato. La manciata d'ore seguente fu accompagnata da una sensazione di soddisfazione così rara e appagante che non poteva durare troppo a lungo: anche per il nostro Daniele, all'epoca, la durata risicata era la sola critica che si potesse avanzare a SUPERHOT. Si sa, le cose belle sono così, brevi, ma intense. Almeno fino all'inevitabile seguito.

RIPRENDI IL CONTROLLO

Ai ragazzi del SUPERHOT Team invece piace fare le cose fuori dagli schemi e così, dopo aver piegato al loro volere lo spazio-tempo virando temporaneamente verso la VR, hanno infine deciso di rompere anche la logica del secondo capitolo più grande e più lungo rimpiazzandolo con un add-on gratuito... più grande e più lungo! L'ingrediente che garantisce questa volta una durata più corposa è il mix tra la generazione casuale dei microlivelli e la necessità di ripetere un'intera sequenza una volta terminati i cuori a disposizione. Se fossi giovane lo definirei un approccio roguelite, ma visto che non lo sono forse è meglio limitarmi a sottolineare il netto stacco rispetto alla formula dell'originale SUPERHOT. Al posto di una sequenza di livelli predeterminata, concentrati di film action coreografati

Il distanziamento in discoteca è un problema molto sentito di questi tempi. Una katana potrebbe essere la soluzione.

nel dettaglio, MIND CONTROL DELETE propone sequenze di livelli in cui l'equazione composta dall'interazione tra lo scenario e la posizione di ingresso dei nemici varia ad ogni tentativo. È un cambio di focus sostanziale: si passa dall'adrenalina alla resistenza. Se prima ogni centesimo di secondo andava sfrut-

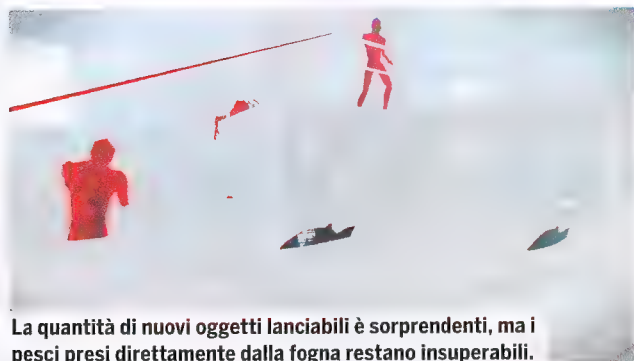
> MCD PROPONE SEQUENZE DI LIVELLI IN CUI L'EQUAZIONE TRA INTERAZIONE CON LO SCENARIO E POSIZIONE DI INGRESSO DEI NEMICI VARIA AD OGNI TENTATIVO

Sviluppatore / Publisher [illegible]
Prezzo [illegible]
Multiplayer [illegible]
Localizzazione [illegible]
PEGI [illegible]
Configurazione di test [illegible]

Com'è, come gira
[illegible]

Pro
+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]

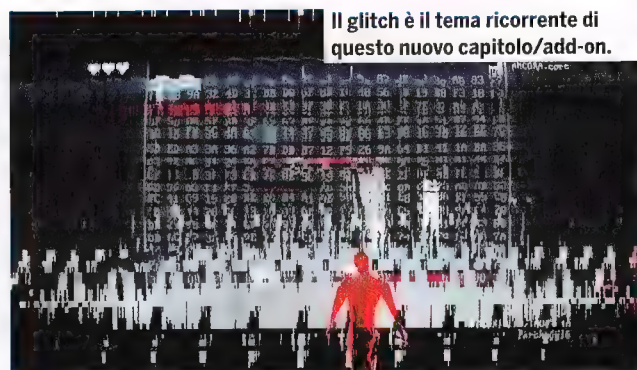
Contro
– [illegible]
– [illegible]

I PUNTI DI FORZA DI SUPERHOT CI SONO TUTTI , SOLO RAREFATTI IN UN'ESPERIENZA PIÙ DILUITA

La quantità di nuovi oggetti lanciabili è sorprendenti, ma i pesci presi direttamente dalla fogna restano insuperabili.

tato per studiare ciò che succedeva intorno, perché un singolo colpo significava morte e ripetizione della scena, ora la scorta di cuori iniziale garantisce una maggiore libertà di manovra. Non dimentichiamoci però che questa scorta deve essere conservata per l'intera serie di scene previste dal nodo che si sta affrontando. A questo scopo intervengono anche una serie di perk che ricompensano la progressione, come la possibilità di iniziare ogni livello armati o un bonus di cuori, proposto sempre e solo in caso di necessità. Contano, insomma, più i riflessi che la capacità di decifrare lo scenario, perché ogni volta che si viene catapultati in mezzo all'azione ci si trova in medias res e fallire vuol dire affrontare una combinazione del tutto nuova.

GUARDATI LE SPALLE

Forse il motivo è da ricercarsi nella mia non più giovane età, ma il nuovo paradigma di MIND CONTROL DELETE non riesce ad esaltare l'intuizione geniale alla base di SUPERHOT come quello originale. Arrivando al nocciolo della questione, ciò che gasava (sono vecchio, l'ho ammesso) di SUPERHOT era l'impressione di essere catapultati al centro di una scena di un film d'azione, dove viene naturale scegliere la soluzione più spettacolare per eliminare tutti i red guy all'orizzonte, non perché sia il gioco a deciderlo, ma perché quella è la gratificazione che naturalmente viene da ricercare da una simile esperienza. C'è una differenza però tra un action diretto da John Woo e la serie tv su Jack Ryan, e senza sminuire quest'ultima le due interpretazioni soddisfano quanto meno bisogni differenti. Se SUPERHOT durava come un lungometraggio e andava assaporato in ogni singolo istante, MIND CONTROL DELETE è la versione binge gaming dello stesso

L'esplosione degli aculei dei nuovi nemici è un elemento da tenere in considerazione.

Il glitch è il tema ricorrente di questo nuovo capitolo/add-on.

concetto. Credo sia evidente, almeno da quanto scritto finora, che la mia preferenza ricada sulla formula originale, ma i punti di forza di SUPERHOT ci sono tutti anche in MIND CONTROL DELETE, solo rarefatti da un'esperienza più diluita. Forse tutto ciò è anche una conseguenza della sua natura ibrida, add-on gratuito per chiunque abbia acquistato SUPERHOT in passato, ma anche gioco stand alone acquistabile separatamente. Ma per chi viene da SUPERHOT l'impatto iniziale sa fortemente di già visto e troppo facile. Senza una mente registica alle spalle, la comparsa casuale dei nemici preoccupa solo se lo spawn iniziale ne genera troppi a distanza ravvicinata, tuttavia l'abbondanza di oggetti a tiro (arredi, ma anche pesci o scarpe, giuro) consente di superare indenne quasi ogni gruppo di livelli iniziale. Le cose però si fanno parecchio più toste quando iniziano a comparire le nuove tipologie di nemici, prima quelli coperti da spuntoni che schizzano via come proiettili al momento della morte, poi quelli immortali. È a quel punto che MIND CONTROL DELETE recupera almeno parzialmente la sua identità, forse giusto un po' troppo tardi per tenere agganciato sia il nuovo arrivato sia chi già venera SUPERHOT.

UN GLITCH DI REALTÀ

Dove MIND CONTROL DELETE non ha perso un grammo dello smalto di SUPERHOT è invece nello stile grafico, sempre caratterizzato da un low poly asettico, in cui lo scenario è totalmente virato sul bianco fatta eccezione per il rosso dei nemici e il nero degli elementi interagibili. Un approccio minimalista che ha mantenuto tutto il suo fascino e la sua potenza comunicativa, a differenza del comparto narrativo che gioca ancora con la percezione del giocatore, spingendolo a riflettere sulla libertà e il controllo, ma con una modalità meno efficace che in passato, basata su glitch grafici che alla lunga appaiono più un vezzo che un reale strumento comunicativo.

COMMENTO

La sola cosa più difficile di fare una rivoluzione è ripetere una rivoluzione. SUPERHOT: MIND CONTROL DELETE è ancora uno shooter divertente, basato su idee innovative e intriganti, ma non più d'effetto come lo erano state nel [illegible] durata più cospicua, di contro finisce per annacquarne almeno in parte le meccaniche, rendendo l'esperienza globale meno incisiva rispetto al capitolo originale. In fondo, come SUPERHOT insegna da sempre, la realtà è tutta una questione di percezione.

BATTLETOADS

I PARALIPOMENI DELLA BATRACOMIOMACHIA

Su quel trailer pubblicato durante l'E3 2019 non ci avrei scommesso uno scellino. E invece sono tornati sul serio!

Danilo "Dan Hero" Dellafrana

Tutti sono in fissa con gli anni Ottanta, ma anche i Novanta avevano la loro personalità. Tutto era "gnarly", "cool", "tubular", e le recensioni di videogiochi sulle riviste anglosassoni dovevano avere almeno un paio di allitterazioni sparse nel testo per contratto. E, sopratutto, ogni software house necessitava di mascotte antropomorfe, specie dopo il successo di quelle tartarughe lì, quelle con il pallino per gli artisti rinascimentali. Rare affrontò il problema a testa alta creando la propria squadra di anfibi anarchici (e la prima l'abbiamo portata a casa) con cui affrontare Leonardo e soci al culmine della turtlemania, solo per metterla da parte quando il mercato iniziò a desiderare altro. La fama delle Battletoads però c'era il successo di che allora dominava il mondo dei videogiochi in America, dall'altra una duratura reputazione dovuta a un livello di difficoltà assassino. Passano gli anni e i rissosi rospi (e due...) sono finalmente tornati: le ventisei primavere di inattività non sono bastate per addolcirli, dato che questa nuova avventura è dura come il molibdeno, tuttavia gustosa come poche. I trailer centellinati durante gli scorsi E3 hanno montato una certa delusione presso i fan per via del look "à la Nickelodeon" dei personaggi, ma alla prova dei fatti devo ammettere che tutto funziona alla grande, con disegni realizzati a mano e animazioni spettacolari che bucano lo schermo,

TUTTO FUNZIONA ALLA GRANDE, CON DISEGNI REALIZZATI A MANO E ANIMAZIONI SPETTACOLARI CHE BUCANO LO SCHERMO

Arriverà il momento in cui non ne potrete più di questa schermata.

Ma per favore: io voglio rovinarmi i polpastrelli pestando duro, non perdere tempo tra contrappesi e piattaforme!

Sviluppatore / Publisher

Prezzo

Multiplayer

Localizzazione

PEGI

Configurazione di Prova

Com'è, come gira

Pro

Contro

Quando si menano le mani, Battletoads diventa uno dei giochi più spassosi dell'anno.

supportati da una scrittura come non se ne vedeva da anni. Con simili presupposti, un cartone animato delle Battletoads lo guarderei di corsa.

RISE AND FALL

I Battletoads sono finiti nel dimenticatoio, ma loro se ne rendono conto solo adesso! Un destino inaccettabile per il gruppo che salvò più volte la galassia, tanto da spingerli sulle tracce della Dark Queen, loro storica nemesi e ideale biglietto da visita per tornare sulla cresta dell'onda. Il terzetto però scoprirà che i tempi cambiano per tutti, tanto da mettere da parte i vecchi dissapori di fronte a un nuovo nemico comune nei quattro capitoli che compongono il gioco. Il nuovo Battletoads è principalmente un picchiaduro a scorrimento, e in questa veste è davvero un fuoriclasse. Fino a tre giocatori possono pestare orde di nemici all'unisono e in locale, trasformando lo schermo in un guazzabuglio di colore e ipercinetico caos. I battaglieri batraci (giuro che è l'ultima!) possono alternare attacchi deboli, forti e launcher per creare gigantesche combo con la giusta creatività e un pizzico di spirito di gruppo, mutando pugni e calci in martelli pneumatici, mazzafrusti, locomotive e altre amenità. Zitz è un asso nelle combo aeree, Rash fa piazza pulita facilmente a terra mentre Pimple è il solito bestione, fortissimo e dal possente allungo. Un tasto adibito alla schivata con tanto di fotogrammi d'invulnerabilità è una risorsa da padroneggiare subito, visto che – come già accennato – il gioco è tosto. È necessario tenere d'occhio attentamente l'area di gioco per stabilire le priorità e decidere rapidamente chi colpire e con quale attacco, visto che solitamente bastano un paio di colpi per mandare KO i Battletoads. Non esistono tecniche di crowd control, quindi usare la lingua per attirare i nemici o sputare una limitata scorta di chewing gum per paralizzarli temporaneamente è vitale nelle situazioni più congestionate; nei momenti di pace, simili strumenti possono essere utilizzati per centrare particolari del fondale o raggiungere altre aree a caccia di collezionabili, aguzzando la vista mentre i pugni riposano e i padiglioni auricolari si esaltano con una colonna sonora rock tostissima e un doppiaggio in lingua inglese di gran pregio. Giocando da soli è possibile alternare al volo i tre rospi: una volta che uno di loro viene mandato al tappeto, torna disponibile al termine di un breve conto alla rovescia, tuttavia in queste sezioni il gioco non è mai parso particolarmente brutale. I checkpoint sono infatti distribuiti con sapienza e, scegliendo i primi due livelli di difficoltà, dopo un numero sufficiente di morti il gioco concede di attivare l'invulnerabilità fino al traguardo seguente, permettendo a tutti di godersi le sei ore circa necessarie per completare l'avventura senza sfondare la televisione a testate nei nuovi e ancora più cattivi (sì, l'ho scritto per davvero) livelli in hoverbike.

DOPO UN NUMERO SUFFICIENTE DI MORTI SI ATTIVA L'INVULNERABILITÀ FINO AL TRAGUARDO SEGUENTE PERMETTENDO A TUTTI DI GODERSI LE SEI ORE NECESSARIE PER COMPLETARE L'AVVENTURA

Per ora si ride, ma tra qualche istante avrete voglia di prendere a testate il muro più vicino!

MANCANZA DI FIATO

Mi sbilancio: fin qui Battletoads è un capolavoro moderno, la maniera più arguta ed efficace per togliere dalla naftalina un brand vecchio di oltre cinque lustri, con ironia e pregevole realizzazione tecnica. Il guaio arriva a metà dell'avventura, dove c'è un problema di ritmo bello grosso: durante il penultimo capitolo (peraltro il più lungo) le soddisfacenti risse cedono il passo a livelli di vario genere, tra lunghe sezioni a base di piattaforme e enigmi a estenuanti arene in salsa danmaku, passando per una serie di minigiochi dove Wario idealmente incontra il magico mondo delle bestemmie. Il problema non è la varietà, invero benvenuta, bensì la concentrazione di questi livelli alternativi in una consistente fetta del gioco; potevano essere tranquillamente spalmati nel corso della vicenda offrendo occasionali momenti di diversificazione ed escapismo tra un combattimento e l'altro, ma trovarseli tutti di fila è qualcosa di sfiancante, anche perché l'ultimo atto è composto da appena un paio di brevi scontri prima dei titoli di coda. Quel che resta è il conteggio dei collezionabili racimolati assieme alla possibilità di scegliere da quale stage partire, senza l'ombra di personaggi o contenuti sbloccabili come accade invece nel recente Streets of Rage 4. Certo, si può sempre ricominciare dalla difficoltà Battletoads, dove il gioco picchia ancora più duro e il dono dell'invulnerabilità non è neppure contemplato, ma sappiate che in quel caso la scomunica è dietro l'angolo.

COMMENTO

Il ritorno delle Battletoads può essere considerato un suc- [illegible] da vivere nonché fedele allo spirito dei giochi originali, [illegible] da riscontrarsi nella scarsa rigiocabilità e da un problema di ritmo che rende la parte centrale dell'avventura una seccatura, piuttosto che una piacevole variazione. Nel [illegible] che i rospacci sanno fare meglio.

VOTO [78]

REVIEW

MORTAL SHELL

HERE COMES A NEW CHALLENGER

Coraggioso ma derivativo. E potremmo concluderla lì, passando direttamente al voto; Mario, però, finirebbe col randellarmi anche peggio dei nemici del gioco.

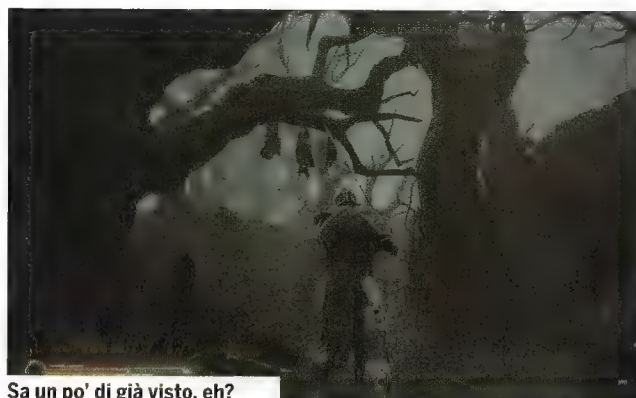
di Danilo "Dan Hero" Dellafrana

È solo ironia, in fondo, ma neppure troppa. Sicuramente la "colpa" cade sul successo di Hidetaka Miyazaki e della sua saga più celebre, ma è davvero impossibile sciacquarsi dalla bocca quella sensazione di già visto che ti infesta dopo i primi minuti passati in compagnia di Mortal Shell. I cliché sono fedelmente presenti a rapporto, tra deprimenti scenari fantasy, nemici grotteschi e una decisa reticenza a chiarire l'ambientazione e gli eventi in atto, tanto per lasciare al giocatore e a folle di streamer starnazzanti il presunto piacere di mettere assieme i pezzi. Non è però il caso di incolpare i ragazzi di Cold Symmetry, uno studio tanto piccolo quanto coraggioso: non si sono limitati infatti a ricalcare in modo quasi eccessivamente derivativo uno dei generi più gettonati degli ultimi anni, ma hanno tentato di dire la loro con alcune idee niente male, dimostrando nel contempo una buona padronanza del codice. Iniziando dalla fine e dai biechi numeri, Mortal Shell è tecnicamente pregevole e non ha mostrato incertezze di sorta durante il periodo di prova, solido nell'esecuzione e privo di particolari bug. Come biglietto da visita ci siamo.

LAST OF AN ANCIENT BREED

L'ho scritto all'inizio: le basi le conoscete già da soli. Nel gioco si impersona un essere antropomorfo dai tratti somatici appena abbozzati, alle prese con un mondo ostile per il capriccio di chissà quale divinità. Non ci sono statistiche o archetipi tra cui scegliere e, per giunta, il pallido protagonista (che vanta una marcata somiglianza con i drone host di Westworld) ha la costituzione di un fuscello, pronto a cadere a terra con un soffio. Il suo asso nella manica è però la possessione dei gusci mortali

L'ASSO NELLA MANICA È LA POSSESSIONE DEI CADAVERI DI GUERRIERI DIMENTICATI, PRONTI A ESSERE RIPORTATI IN VITA PER UN'ULTIMA BATTAGLIA

accennati nel titolo, cadaveri di guerrieri dimenticati pronti a essere riportati in vita per un'ultima battaglia. Ce ne sono quattro da scovare, e differiscono tra di loro per i valori di vitalità

Sa un po' di già visto, eh?

Sviluppatore / Publisher Cold Symmetry / Playstack
Prezzo €29,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
PEGI 16+
Configurazione di Prova Intel i7, 16 GB RAM, Nvidia Geforce GTX [illegible]

Com'è, come gira
Perennemente fluido con la configurazione di prova, attivando le impostazioni grafiche al massimo dei dettagli. Rari bug riguardanti il sistema di puntamento sono stati risolti morendo e ricaricando. Un [illegible]

Pro
+ Buona direzione artistica...
+ Alcune interessanti idee...
+ Tecnicamente solido

Contro
- ... ma estremamente derivativa e scontata
- ... non perfettamente sviluppate
- [illegible]

Non si butta via niente, in Mortal Shell.

I modelli dei "gusci" sono assai ispirati.

e stamina, che ovviamente decresce a ogni colpo o durante la corsa. Per restare in tema di deja-vu, morire significa lasciarsi dietro un simulacro da recuperare, pena la perdita definitiva della valuta di turno chiamata tar (catrame? Tele Abruzzo Regionale? Il gioco non si prende la briga di dargli una traduzione nell'adattamento italiano) che serve un po' per ogni cosa. Solo che qui non ci sono livelli da scalare, e la sensazione di progressione è assai poco marcata: per diventare più forte, ogni ex cadavere offre l'accesso a un limitato – ma dal prezzo assai salato – numero di abilità secondarie, acquistabili investendo un gran numero di tar e visioni, una seconda risorsa ottenibile principalmente dall'abbattimento dei nemici più tosti. Un'altra differenza riguarda la gestione dei punti vita, priva di fiaschette da tracannare o provvidenziali trasfusioni ricaricabili presso i fin troppo rari checkpoint. Gli oggetti curativi, infatti, si limitano generalmente a ripristinare un certo quantitativo di salute in un tempo limitato, senza garantire quell'immediato boost che fa la differenza una volta messi con le spalle al muro. Questo dona ai combattimenti un ritmo a volte eccessivamente lento, specialmente contro i boss, e richiede l'attenta scelta del guscio da "indossare" a seconda della situazione. Fortunatamente esistono altri modi per evitare una morte prematura, a partire da un veloce contrattacco in seguito a una parata perfetta (non ci sono scudi nei paraggi, quindi i fan di Bloodborne si troveranno a casa), che elargisce una rapida iniezione di energia se eseguita utilizzando un'unità di determinazione, una sorta di mana rimpinguabile combattendo. Un altro meccanismo difensivo è la pietrificazione, un misterioso potere ottenuto all'inizio del gioco che permette di tramutare il nostro alter ego in una statua, annullando l'attacco nemico; ha un tempo di ricarica di circa cinque secondi e la sua gestione può fare la differenza, specialmente nelle prime ore. Infine, al termine dei punti vita il cadaverico eroe viene sbalzato via dal corpo ospite, e può cercare di possederlo nuovamente per fare il pieno di salute e tornare a combattere. Un sistema simile alla resurrezione di Sekiro, attivabile solo una volta e penalizzato dall'estrema vulnerabilità del "parassita", a cui basta ricevere un singolo colpo per mordere definitivamente la polvere.

SOLO PER I FAN

Anche le armi sono disponibili in un numero assai limitato, da conquistare sfidando un misterioso guerriero dotato della nostra stessa abilità "statuaria", possente ma assai facile da battere una volta presa confidenza con la parata. Possono essere migliorate presso gli incudini, reperendo rari componenti con cui aumentarne il danno o dotarle di mosse speciali da attivare spendendo determinazione. Al netto della buona volontà finora dimostrata, Mortal Shell mostra il fianco a una serie di difetti, come la scarsa varietà di nemici e un level design tutt'altro che memorabile, con grossi spazi circondati da aperture più o meno nascoste che non si avvicinano neppure lontanamente ai labirintici capolavori di From Software. La mancanza di livelli, statistiche ed equipaggiamento – messe da parte le armi e un particolare artefatto da riscattare all'inizio del gioco con cui attivare la parata – rende insoddisfacente lo sviluppo del personaggio, e la distanza tra i vari checkpoint è una grossa spina nel fianco, al netto di una direzione artistica riuscita, nonostante la palese ispirazione. Anche la gestione dei gusci non colpisce per efficienza: possono essere cambiati vistando le tombe dei guerrieri caduti o usando particolari effigi usa e getta, una coppia di ottuse limitazioni che circoscrivono l'effettiva utilità di quella che è forse l'idea più interessante dell'intero gioco.

AL NETTO DELLA BUONA VOLONTÀ DIMOSTRATA, MORTAL SHELL MOSTRA IL FIANCO A UNA SERIE DI DIFETTI

Assaltare quella cittadella stringendo in mano martello e scalpello? Perché no.

COMMENTO

Mortal Shell non è male, ma si tratta di un gioco chiaramente destinato a chi non riesce a trascorrere un giorno senza un soulslike contro cui sbattere la testa. Per Cold Symmetry si tratta di una decisa manifestazione d'intenti, un manifesto alla loro bravura come programmatori e grafici, ma al gioco manca qualcosa per essere realmente intrigante, a partire da un level design come si deve e quel tocco di genio che, purtroppo, non è alla portata di tutti. La pratica però rende perfetti, e seguiremo i futuri lavori di Cold Symmetry con la massima attenzione.

VOTO [76]

REVIEW

CRUSADER KINGS III

STRATEGIA DINASTICA

Da conte di una landa sconosciuta a sovrano indiscusso del Sacro Romano Impero. Da esemplare della virtù a infanticida. In Crusader Kings III ogni mossa nasconde un'insidia, ma anche tantissime soddisfazioni.

di Daniele "Alteridan" Dolce

Tra tutti i grand strategy prodotti da Paradox Interactive, la serie di Crusader Kings è senza dubbio la mia preferita. Nel secondo capitolo ho investito un quantitativo di ore a dir poco esorbitante prima che potesse stufarmi, e se tanto mi dà tanto su questo seguito ne spenderò perlomeno altrettante. Prima di buttare giù questa recensione ho giocato per più di cinquanta ore, e sono certo di aver appena scalfito la superficie dei contenuti presenti in Crusader Kings III. Sì, perché la terza incarnazione della serie si presenta con molta più ciccia rispetto a quanta ne offrisse il diretto predecessore al lancio, poi espanso a dismisura con una mole incredibile di DLC. Basti pensare che sin da subito la mappa di gioco include tutta l'Europa, l'Africa a nord del Sahara e una parte consistente dell'Asia che arriva fino alla Birmania. E non è tutto: in questi territori sono presenti diversi imperi, decine di regni, centinaia di ducati e innumerevoli contee, ognuno con un proprio imperatore, re, duca o conte, ciascuno dei quali giocabile con poche eccezioni, come i sovrani di teocrazie o i governatori repubblicani.

POTERE ASSOLUTO

Crusader Kings III si presenta come un grand strategy in tempo reale di stampo piuttosto classico. All'inizio della partita bisogna scegliere un regnante tra i tantissimi disponibili e cercare di far fiorire la sua dinastia. Per farlo è chiaramente necessario prendersi cura del suo dominio gestendo i rapporti con gli eventuali vassalli e feudatari, e magari espandere i confini dei possedimenti attraverso guerre di conquista, intrighi di palazzo o azioni diplomatiche. Il nostro personaggio, però, non è immortale: una volta che avrà tirato le cuoia, per cause più o meno naturali, passeremo a controllare il suo erede. Il gioco di Paradox ci mette dunque a capo di una dinastia da far fiorire e prosperare nel corso dei secoli per tutto il medioevo e fino alla prima metà del 1400. Nella modalità di gioco Ironman, quella classica, una dinastia senza eredi è destinata a estinguersi. In caso ciò accada, alla morte dell'ultimo membro della famiglia si incorre nell'inevitabile game over. Crusader Kings III mette così al primo posto l'eredità della casata, spingendo il giocatore a coltivare la stirpe del suo avatar mentre cerca di bilanciare i delicati equilibri politici, sociali e militari del suo dominio. Siamo al cospetto di un titolo estremamente complesso ma non per questo difficilissimo. I parametri da tenere sotto controllo sono davvero tanti, è vero, ma basta studiare attentamente le diverse meccaniche per entrare nel loop e non uscirne più. Peraltro gli sviluppatori hanno predisposto un tutorial piuttosto esaustivo che riesce a spiegare sia le basi del gioco, sia le dinamiche più avanzate e le novità introdotte in questo terzo capitolo. Novità che non si limitano solamente al comparto grafico ed estetico, sicuramente migliorato e che può contare anche sulla rappresentazione in tempo reale dei vari personaggi, i cui ritratti ora raffigurano dinamicamente il loro stato. Vi sono anche diverse nuove meccaniche che hanno un forte impatto sulla partita, come il sistema di stress che fa accumulare tensione al proprio avatar in base agli eventi che si verificano a corte o nel regno, oppure se lo facciamo agire in maniera contraria alla sua personalità. Superare certi livelli critici di stress può addirittura portare a un esaurimento nervoso, con conseguenze deleterie sulla salute psico-fisica del personaggio.

SONO DIVERSE LE NUOVE MECCANICHE CAPACI DI IMPATTARE FORTEMENTE SULLA PARTITA

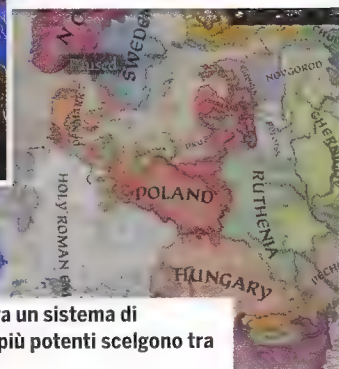
La situazione sulla mappa si fa sempre molto affollata nel clou di una crociata.

ASSOLUTA UNITÀ

Tra le novità non si può evitare di citare alcune azioni diplomatiche inedite, tra cui la possibilità di influenzare gli altri personaggi e migliorarne i rapporti con il regnante. Si va dalla classica adulazione alla seduzione, arrivando anche a strin-

Crescendo, gli adolescenti scoprono anche la loro sessualità.

La schermata della guerra mostra in tempo reale i rapporti di forze tra le fazioni contrapposte.

gere forti rapporti di amicizia. Quest'ultima è una possibilità che può essere sbloccata investendo i punti esperienza nel ramo diplomatico della schermata di crescita del personaggio. Avete letto bene: in Crusader Kings III abbiamo la possibilità di scegliere una specializzazione per il nostro personaggio e, col tempo, far sì che acquisisca esperienza in quella determinata categoria (diplomazia, comando militare, amministrazione, intrigo, cultura), migliorandone le capacità e sbloccando nuovi bonus e tratti specifici. Attenzione, però, perché la specializzazione può essere sì cambiata durante la vita del nostro avatar, ma devono passare molti anni tra una modifica e l'altra. Sul versante dell'intelligenza artificiale, poi, da segnalare gli enormi passi avanti fatti in questo campo dal team di sviluppo. Durante le operazioni militari, gli alleati riescono ad agire coerentemente con un discreto grado di indipendenza, laddove i nemici provano spesso a conquistare gli obiettivi strategicamente più rilevanti, oppure puntano a spingere il giocatore a combattere in condizioni a lui sfavorevoli, per esempio su terreni in cui parte svantaggiato. Anche nelle operazioni diplomatiche o nelle azioni di spionaggio l'IA si comporta in maniera molto competitiva, avanzando pretese sui territori od organizzando pericolosi intrighi ai danni del nostro regnante e della sua corte, costringendoci a rimanere sempre sul chi vive e non abbassare mai la guardia. A fronte dei tanti contenuti presenti già al lancio, è impossibile non notare alcune feature mancanti che con buona probabilità verranno introdotte a suon di DLC a pagamento (alcuni già annunciati, peraltro), come da tradizione Paradox Interactive. In caso dovremo darci pazienza, a patto che gli ulteriori soldini vadano a supportare lo stesso livello qualitativo.

Il Sacro Romano Impero impiega un sistema di successione elettivo: i vassalli più potenti scelgono tra loro il futuro imperatore.

IL NUOVO CRUSADER KINGS METTE AL PRIMO POSTO L'EREDITÀ DELLA CASATA, SPINGENDO IL GIOCATORE A COLTIVARE LA STIRPE DEL SUO AVATAR

Nella mia partita migliore, finora, sono partito dal Ducato di Puglia fino a diventare Re di Sicilia. L'obiettivo è riunire l'Italia sotto un'unica bandiera.

COMMENTO

Crusader Kings III è con buona probabilità il miglior titolo segnato da Paradox Development Studio fino a oggi. [illegible] grand strategy può tenervi incollati allo schermo per decine, se non centinaia di ore, tra giochi di palazzo, guerre più o meno sante, dinastie in divenire. Certo, ci [illegible] tante e le possibilità virtualmente infinite. Resta l'interrogativo sul futuro del gioco e sui DLC, sperando che [illegible] battuta dal predecessore.

VOTO [88]

Sviluppatore / Publisher Paradox Dev. Studio / Paradox Int.
Prezzo [illegible]
Multiplayer Online
Localizzazione [illegible]
PEGI 16+
Configurazione di prova [illegible]

Com'è, come gira
[illegible] Crusader Kings III, che si è rivelato [illegible] gate.

Pro
- Tra i migliori grand strategy su piazza.
- La progressione dei personaggi è un'aggiunta gradita.
- IA molto competitiva

Contro
- [illegible]
- [illegible]
- Quanti DLC arriveranno?

PEAKY BLINDERS: MASTERMIND

SCACCO AGLI SHELBY

Di ritorno dal fronte, i Peaky Blinders devono riconquistare il loro quartiere e difendersi dalle mire espansionistiche delle altre gang di Birmingham, in un tie-in niente male.

di Daniele "Alteridan" Dolce

La serie televisiva prodotta dalla BBC ha subito riscosso un discreto successo, ed è stata presto capace di superare i confini britannici. Merito soprattutto di un cast notevole, su tutti il protagonista Thomas Shelby interpretato da Cillian Murphy, e di un intreccio narrativo che getta gli spettatori nel bel mezzo degli intrighi criminali che si intrecciano nella città di Birmingham. Non stupisce, dunque, che la serie TV d'Oltremanica sia ora il soggetto di un videogioco dedicato proprio alla famiglia Shelby, in particolare alle capacità di pianificazione di Tommy. Peaky Blinders: Mastermind prova così a trasporre le atmosfere del piccolo schermo in un gioco per PC e console tentando la strada del puzzle game, seppur piuttosto atipico.

SUL FILO DEL RASOIO

L'opera sviluppata da FuturLab, studio di sviluppo indipendente noto principalmente per la saga di Velocity, imbastisce una storia inedita ambientata prima degli eventi narrati nella primissima stagione di Peaky Blinders. In seguito alla conclusione della Grande Guerra, I fratelli Shelby ritornano dal fronte per trovare il quartiere di Small Heath al centro di una lotta di potere tra le diverse bande criminali che da sempre se ne spartiscono il controllo, dagli irlandesi ai cinesi, passando ovviamente per gli stessi Peaky Blinders. Pur senza mai rivaleggiare con il livello di scrittura della serie TV, la trama del gioco riesce a mantenere alta l'attenzione sviluppandosi organicamente attraverso un totale di dieci livelli sempre più elaborati. Le buone sequenze di intermezzo realizzate con un grafica fumettosa contribuiscono a creare un'atmosfera familiare per tutti gli appassionati del serial. Ecco, a tal proposito bisogna

Non poteva mancare il Garrison, l'iconico pub dove i Peaky Blinders vanno a svagarsi a fine giornata.

muovere una piccola critica nei confronti della narrazione: Mastermind dà per scontato che il giocatore sia un fan di Peaky Blinders, non perdendo nemmeno un attimo a introdurre i personaggi, né a riassumere le vicende che hanno portato la gang della lametta a dominare (quasi tutto) Small Heath. Ne consegue una certa difficoltà nel comprendere le dinamiche alla base delle lotte di potere nella Birmingham degli inizi del Novecento, nel caso si voglia sfruttare l'uscita di Mastermind per avvicinarsi per la prima volta a Peaky Blinders. Conviene

> OGNI LIVELLO SI TRASFORMA IN UN UNICO, GRANDE ROMPICAPO LA CUI SOLUZIONE È UNA, E UNA SOLTANTO

Sviluppatore / Publisher FuturLab / [illegible]
Prezzo [illegible]
Multiplayer [illegible]
Localizzazione [illegible]
PEGI 16
Configurazione di prova [illegible]

Com'è, come gira
[illegible]

PRO
+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]

CONTRO
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Nel gioco sono presenti anche alcuni personaggi ricorrenti della serie televisiva.

Così come avviene in TV, anche qui il passato di Tommy torna spesso a dargli tormento.

invece recuperare perlomeno la prima stagione della serie TV prima di far partire il gioco.

ENIGMI A TEMPO

In apertura ho accennato al fatto che Mastermind fosse un puzzle game decisamente anomalo. In che modo? In tutti e dieci i livelli ci viene richiesto di controllare una parte o tutti i membri della famiglia Shelby per portare a termine una serie di compiti, spesso oltre i confini della legalità. Si va dal furto di una partita di champagne al recupero di importanti documenti, fino ad arrivare addirittura a far evadere di prigione un affiliato ai Peaky Blinders. Per arrivare alla fine di un livello bisogna selezionare un personaggio, ognuno dotato di abilità e capacità specifiche, farlo interagire con i vari elementi dello scenario e infine riavvolgere il tempo. Dopodiché si passa a un secondo membro della famiglia e si fa in modo che le sue azioni vadano a incrociarsi in concomitanza con quelle del personaggio precedente. Poi si riavvolge di nuovo il tempo e si prosegue con un terzo elemento della famiglia Shelby, poi eventualmente con un quarto, un quinto e così via. Tra un passaggio e l'altro, ogni movimento viene registrato affinché quelle azioni possano tutte svolgersi in contemporanea, dando forma a un elaboratissimo piano criminale. Ogni livello si trasforma così in un unico, grande rompicapo la cui soluzione è una, e una soltanto. Non vi è alcuno spazio per l'improvvisazione: tutto deve svolgersi esattamente come previsto dagli sviluppatori. Questo è probabilmente il limite più grande di Peaky Blinders: Mastermind, dal momento che un simile impianto ludico si sarebbe prestato alla grande a una struttura ben più aperta. Invece ci si ritrova a ricercare quell'unica soluzione per poi tentare di mettere in atto il piano criminale nel minor tempo possibile, in modo tale da ottenere una valutazione più elevata alla fine di ogni livello e sbloccare le medaglie d'oro, argento o bronzo. A completare il quadro ci pensa la scarsissima longevità del titolo targato FuturLab. Per raggiungere i titoli di coda bastano due o tre ore, circa cinque in caso vogliate ottenere la valutazione massima in ogni livello e completare il gioco al cento percento, un'impresa tutt'altro che difficile. Naturalmente, data la presenza di soluzioni univoche

Polly è spesso la voce della ragione che tenta, spesso riuscendoci, a far rigare dritto Tommy.

ai vari enigmi, il fattore rigiocabilità è pressoché nullo. I dieci scenari sono tutto sommato ben fatti, ma solamente gli ultimi due valorizzano al meglio la formula ideata dal team britannico permettendo al giocatore di controllare contemporaneamente tutti e sei i membri della famiglia Shelby, da Tommy ad Arthur, passando dai più giovani John e Finn, senza dimenticare Ada e la zia Polly. È dunque un peccato che finisca proprio sul più bello, quando ormai il Peaky Blinders: Mastermind aveva iniziato a mettere tutti gli strumenti nelle mani del giocatore.

Tra i fratelli Shelby, Arthur e John sono gli unici in grado di abbattere gli sgherri nemici in corpo a corpo.

I FRATELLI SHELBY RITORNANO DAL FRONTE PER TROVARE IL QUARTIERE DI SMALL HEATH AL CENTRO DI UNA LOTTA DI POTERE TRA DIVERSE BANDE CRIMINALI

REVIEW

DESTROY ALL HUMANS!

EXTRATERRESTRE PORTAMI VIA (IL CERVELLO)

Gli alieni sono tornati per reclamare il loro DNA, 15 anni dopo l'ultima incursione terrestre e con una grafica rimasterizzata.

di Claudio "MaGiKLauDe" Magistrelli

Voglio sperare che oggi, nel pieno del 2020, nessuno ancora ignori che gli alieni sono arrivati sulla Terra ormai da decenni, anzi sono con noi da sempre, anzi hanno inventato la razza umana e i poteri forti non ce lo dicono per un complotto massoplutoanarcoinsurrezionalista che mira al controllo della temperatura corporea di tutti gli umani, mentre prodotti di distrazione di massa come Men in Black o X-Files provano a farci abituare all'idea!

QUALE SONDA ANALE?

La cosa bella delle teorie complottiste a tema extraterrestre è che, pur trovandoci in un periodo storico in cui anche chi ha frequentato a lungo i banchi del nostro sistema scolastico è disposto a credere a qualunque panzana gli venga linkata su un social a caso, di fondo sono innocue. La seconda cosa più bella delle teorie complottiste a tema extraterrestre, però, è che si accompagnano a un immaginario ormai codificato che si nutre di un estetica anni '50 e di strani esserini grigiastri dall'enorme testa che si nasconderebbero tra noi grazie alla connivenza delle più potenti agenzie governative. Un'accozzaglia di retro futurismo fantascientifico, paranoia ed estetica degli anni del boom economico di cui Pandemic Studios si è cibata con gusto, per poi trasferirla insieme a una valanga di sarcastica ironia nel suo Destroy All Humans!, piccolo cult uscito ormai una quindicina di anni fa e ora riproposto in forma di remaster sui nostri PC.

MA CHE BEL DNA!

Il protagonista che ci viene affidato in controllo è Crypto-137, sadico e decisamente poco tollerante esponente dei Furon, razza aliena che si riproduce per clonazione, ma il cui DNA è ormai in via di decadimento a causa dell'uso eccessivo. Per fortuna sulla Terra si trovano ancora tracce di purissimo DNA Furon, inserito (e potete bene immaginare da dove) nella nostra sequenza genetica migliaia di anni fa, pronte da estrarre attraverso la raccolta, più cruenta possibile per l'ospite uma-

Saltuariamente il gioco propone sessioni di gioco alternative, come il comizio inziale in cui bisogna distrarre la popolazione dagli alieni.

PER RIUSCIRE NELLA SUA MISSIONE, CRYPTO-137 È MUNITO DI UNA VASTA GAMMA DI STRUMENTI E ABILITÀ, A PARTIRE DA UN DISCO VOLANTE SUPER ACCESSORIATO

Sviluppatore / Publisher [illegible]
Prezzo [illegible]
Multiplayer [illegible]
Localizzazione [illegible]
PEGI [illegible]
Configurazione di test [illegible]

Com'è, come gira
[illegible]

Pro
+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]

Contro
− [illegible]
− [illegible]

no, di significative quantità di materia cerebrale. Per riuscire nella sua missione, Crypto-137 è munito di una vasta gamma di strumenti e abilità, a partire da un tondo e metallico disco volante accessoriato con diverse versioni di armi mortali, oltre all'inevitabile e indispensabile raggio traente, accessorio che non può mancare su nessuna navicella aliena che si rispetti. Buona parte delle missioni però si svolgono al suolo, e anche qui Crypto-137 ha diverse frecce al suo arco (metaforiche, perché nel 2005 la moda dell'arco ancora non era esplosa). Oltre ai vari tipi di raggi disintegratori spiccano la sonda anale capace di estrarre munizioni da orifizi imprevisti e diversi poteri mentali, dovuti con ogni probabilità a quel cranio spropositato, che consentono a Crypto di spostare oggetti col pensiero, condizionare il comportamento umano, assumere sembianze terrestri ed estrarre cervelli dalla distanza al prezzo di una piccola esplosione ossea.

VIENI PER IL GAMEPLAY, RESTA PER LO SPASSO

Se negli anni Destroy All Humans! è diventato un piccolo cult, al punto da convincere THQ Nordic a finanziare una remaster per rimpolpare il proprio catalogo mentre questa generazione volge al termine, non è certo per motivi legati al gameplay. Volendo usare una ricercata metafora, le meccaniche del titolo targato Pandemic possono essere descritte come un GTA ambientato a Roswell. La salvezza della propria specie un pezzo di cervello alla volta dipende da una sequenza di missioni che vengono affidate a Crypto-137 dall'alto, cioè da Pox, leader supremo della specie aliena che si trova sull'astronave madre, al sicuro fuori dall'orbita del nostro pianeta. Ciascun incarico si compone di una serie di obiettivi primari a cui se ne affiancano altri facoltativi, da raggiungere in uno scenario abbastanza vasto, aperto ed esplorabile. Le distruttive scorribande di Crypto-137, tuttavia, non sono mai particolarmente appaganti: che ci si trovi a piedi o in volo, tutto ciò che è necessario fare è sparare all'impazzata e cercare riparo per far ricaricare la salute. L'eccezione a questa formula è costituita dalle missioni stealth, che però a loro volta sono a dir poco fastidiose. Ma il contesto in cui il gioco è immerso è sempre divertente e rappresenta il vero stimolo ad andare avanti con l'avventura, comunque tanto contenuta nella durata da non venire a noia. Per mantenere attivo l'olografo che consente la mimetizzazione, ad esempio, è necessario leggere in continuazione le menti degli umani nei paraggi, menti in cui albergano pensieri turpi o bizzarri che regalano righe di dialogo capaci di strappare più di un sorriso. Spesso sono gli obiettivi secondari la parte interessante delle missioni, perché spingono a trovare soluzioni spassose per compiere gesti altrimenti banali: affogare inermi umani lanciandoli telepaticamente nel lago o far detonare dei bovini per eliminare degli scienziati sono sicuramente metodi più entusiasmanti rispetto a quelli classici. Comunque, con una risata dietro l'altra ci si ritrova abbastanza in fretta ad aver concluso un'avventura (le sfide aggiuntive sono tranquillamente evitabili) tutto sommato piacevole e divertente come un b-movie estivo incrociato per sbaglio durante una sudata sessione di zapping notturno. Merito anche di un comparto grafico rimesso a nuovo, che non svetta certo sullo standard da produzione media, ma rievoca alla perfezione quel look alla Mars Attacks! in salsa cartoonesca e che imprime al gioco una caratterizzazione forte e azzeccata.

> SPESSO SONO GLI OBIETTIVI SECONDARI LA PARTE INTERESSANTE DELLE MISSIONI, PERCHÉ SPINGONO A TROVARE SOLUZIONI SPASSOSE PER COMPIERE GESTI ALTRIMENTI BANALI

La progressione risente un po' degli anni sulla groppa presentando un andamento troppo guidato per gli standard odierni.

Tutto rispetta il tipico immaginario da invasione alieno, incluso il classico disco volante metallico e tondeggiante.

L'agenzia governativa Majestic non solo da prova dell'esistenza degli alieni, ma vuole sfruttarli a proprio vantaggio.

REVIEW

CARRION

TGM BRONZE AWARD

LA MORTE ROSSA

Lo tenevamo d'occhio da tempo, Devolver se l'è coccolato e finalmente l'opera Phobia Game Studio raggiunge gli store digitali con l'intento di divorarci a tradimento.

di **Stefano "Lynch" Calzati**

Ci sono certi suoni, note, rumori che riescono a raccontare un'opera al di là del tatto e della vista. Il Morricone de La Cosa che si riverbera nelle composizioni di Cris Velasco, synth bassi, striscianti, sinfonici, quel suono che prima si mescola e poi copre urla e allarmi, sonorità che lascerebbero atterriti, inermi, se solo il pericolo, questa volta, non fossimo noi stessi. Un ruggito, il ticchettio dei tentacoli sul freddo acciaio, l'irruzione, la morte e ancora il silenzio. La reiterazione di un orrore che inverte il punto di vista cui siamo abituati, vedendolo ora negli sguardi di chi si trova davanti agli ultimi istanti di vita.

OUTBREAK

Un laboratorio nel cuore di una montagna a protezione di un organismo che non ha alcuna intenzione di essere studiato, feroce, ribelle, letale, in fuga. L'architettura dei suoi cunicoli diventa habitat ideale di una creatura informe, nata per uccidere: fauci incoronate da denti degni di uno squalo bianco, artigli e tentacoli, il tutto benedetto da una velocità fuori dal comune, nevrotica. Dal capolavoro di Carpenter al body horror anni '80 tout court, prendendo la forma di un metroidvania sci-fi in pixel art che predilige la fluidità d'azione all'esplorazione, così claustrofobica da istillare un senso d'urgenza che si avvicina al panico e spinge a non fermarsi mai, travolgendo tutto. Sangue e smembramenti come conseguenza del puro istinto animale che prende il sopravvento sul gameplay, la sopravvivenza al di sopra del mero omicidio in un contesto dove l'umano assume la natura ambivalente

Quel momento in cui ci si rende conto di non aver fatto benissimo il proprio lavoro.

LA CONSISTENZA DI UN CORPO TUTTO VISCERE E MUSCOLI, UN LAVORO DI ALTISSIMO LIVELLO, SENZA MEZZI TERMINI

di minaccia e cibo, fonte di energia, calorie da bruciare per continuare a evolversi e, infine, rinascere. È proprio in questo suo essere implacabile che la giocabilità di Carrion trasmette la sensazione di controllare una creatura aliena, impossibile come i Grandi Antichi. Il peso, l'inerzia, il modo di gestire le

Che siano umani o droni, è un piacere sbattere i nemici contro le pareti, con cieca furia.

collisioni con l'ambiente circostante, affrontare le verticalità affidandosi a tentacoli che fanno presa su pareti e soffitti, permettendoci di rimanere sospesi a mezz'aria mentre la gravità attira visibilmente la massa informe verso terra. Tutto semplicemente inclinando l'analogico, un controllo quasi telepatico. La consistenza di un corpo tutto viscere e muscoli, un lavoro di altissimo livello, senza mezzi termini, che accompagna ogni fase del gioco senza interrompere la sospensione d'incredulità; elemento che rappresenta almeno tre quarti della bellezza di quest'opera. Un mostro spesso ingombrante ma capace di scatti fulminei, arma letale in scontri che prevedono una certa libertà di movimento, preferendo spesso il modus operandi più coreografico, cinematografico, come divellere la grata da un condotto dell'aria

per cogliere di sorpresa i militari nella stanza sottostante, tesissimi, all'erta, eppur fatalmente impreparati a fronteggiare un abominio di questa portata. Il tentacolo prensile che afferra oggetti e persone, lanciando i primi e sbattendo le seconde contro i muri, macchiando di sangue le mattonelle in pixel che ricoprono ambienti spesso asettici, scientifici, forse addirittura troppo freddi e impersonali a livello estetico e cromatico. Da buon opera di genere la progressione è poi puntellata chirurgicamente da potenziamenti, che siano essi di stampo predatorio (attacchi in carica, aculei, invisibilità), difensivo o esplorativo, intendendo il level design come unità di misura della fluidità, sempre crescente, risolvendo enigmi ambientali (leve, interruttori, più o meno ordinaria amministrazione), orientandosi a naso, senza mappa ma indirizzati in modo subliminale, con un'intelligente segnaletica assolutamente integrata all'ambiente, diegetica; risolvendo poi le varie "stanze", disegnate secondo i canoni del power stealth alla Hotline Miami, rapidi e spietati, seminando terrore e raccogliendo, talvolta, proiettili e vampate di lanciafiamme (efficace contro questo tipo di creature dall'alba dell'horror). L'IA è basilare, meccanica, con comportamenti talvolta bizzarri, ma ancora una volta è il gusto di essere in netta superiorità, fisica e tattica, a fare il gioco di Carrion, che come pochissime altre opere riesce a trasmettere intatta la potenza del suo protagonista, così muscolare e tangibile.

LE URLA COPRONO LE PAROLE

Non c'è una singola parola scritta che non siano i brevi tutorial a raccontare quella che è un'escalation biologica irrefrenabile più che un dramma, l'alba di un nuovo organismo regnante, la specie eletta ai suoi primi vagiti. Sempre più grosso (e le dimensioni qui contano, soprattutto quando si tratta di puzzle), strizzato in strutture a misura d'uomo e per questo superate, rovine di ciò che a breve sarà solo Storia. La possibilità di possedere gli umani, utilizzarli come marionette (non benissimo il sistema di controllo in questi frangenti), metterli uno contro l'altro e poi divorarne i resti ha un che di metaforico. Il momento in cui si raccoglie questo power up è un punto di svolta ludo-narrativo, evoluzione cerebrale oltre che fisica, l'intelletto oltre la forza, un percorso inverso rispetto a Inside di Playdead per esempio o, andando a toccare gli intoccabili, alla parabola di Tetsuo in Akira. Un racconto evolutivo mascherato da horror, assolutamente affascinante per chi non pretende la presenza di un copione come colonna portante di un videogioco. Il viaggio di un corpo estraneo all'interno di un organismo di cemento, diffondendosi nei suoi punti vitali, portanti, per poi far crollare quello che rappresenta dalle fondamenta, non prima di averli sfruttati in nome del save point.

UN'ESCALATION BIOLOGICA PIÙ CHE UNA CATASTROFE, L'ALBA DI UN NUOVO ORGANISMO REGNANTE, LA SPECIE ELETTA

COMMENTO

VOTO [83]

Non c'è forza di gravità che tenga, pareti e soffitti sono solo un'altra via per cogliere di sorpresa le vittime.

Un po' La Cosa e un po' Predator in quest'immagine dal forte sapere action/horror anni '80.

Sviluppatore / Publisher

Prezzo

Multiplayer

Localizzazione

PEGI

Configurazione di prova

Com'è, come gira

Pro

Contro

REVIEW

METAMORPHOSIS

OGNI **SCARRAFONE** È BELLO A MAMMA SUA!

Come potreste mai reagire se, una brutta mattina, vi svegliaste con le fattezze di un orrendo scarafaggio?

di Paolo Besser

Provo, da tanti anni, un'infinita riconoscenza verso la mia insegnante d'italiano delle scuole medie. Pur avendo di fronte a sé una classe di sostanziali scappati di casa, la cui attenzione era rivolta principalmente alle prime turbe ormonali con tutto ciò che ne consegue, dediti quindi a fantasiose forme di bighellonaggio e preoccupati solo da questioni futili, lei cercava pervicacemente di offrirci nuovi stimoli con cui catturare la nostra attenzione e spingerci al ragionamento. Erano gli anni Ottanta e nelle scuole si usava ancora il ciclostile, uno scomodo ma economico sistema di stampa che permetteva di distribuire documenti in tirature limitate. Un bel giorno arrivò con un plico di fogli ciclostilati che riportavano, dopo un immane sforzo di battitura sulla macchina per scrivere, tutta la prima parte de La Metamorfosi di Franz Kafka, in cui lo sfortunato Gregor Samsa si sveglia con l'aspetto di un gigantesco insetto, provocando il ribrezzo di amici e famigliari. Una situazione di per sé molto triste, resa ancor più tragica dai patetici sforzi del protagonista per sopravvivere in una casa che lo rifiuta. Così, quando mi è stata proposta la recensione di Metamorphosis, un gioco esplicitamente ispirato al quel romanzo, ho reagito di buon grado. Visto, prof? Me lo ricordo ancora, quel ciclostile!

TRA LE FESSURE DELLA NOSTRA QUOTIDIANITÀ ESISTE UN COLORATO E SORPRENDENTE MICRO-MONDO PLASMATO E POPOLATO DAGLI INSETTI

UN BRUTTO RISVEGLIO

Proprio come nel romanzo, Gregor si sveglia sotto forma di insetto. Non uno enorme, ma a dimensioni naturali e, come secondo elemento di novità, presso la dimora di Joseph, un caro amico con cui conviveva. Quest'ultimo viene posto sotto indagine dalla polizia, rischiando di essere stritolato da un sistema giudiziario infelicemente burocratizzato, e a Gregor tocca l'ingrato compito di salvarlo sfruttando appieno le

Sviluppatore / Publisher Ovid Works / All in! Games
Prezzo [illegible]
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
PEGI [illegible]
Configurazione di prova [illegible]

Com'è, come gira
[illegible] GTX 960, o equivalente, per funzionare [illegible]

Pro
+ Ambientazione inusuale.
+ Sottotitoli in Italiano.
+ Breve ma intenso.

Contro
− Location belle ma poco rifinite.
− [illegible] sickness

Possiamo visualizzare la mappa dell'area circostante con il percorso già effettuato

Gli insetti hanno proprio tutto! Anche un sontuoso club tra i meccanismi di un grammofono.

sue nuove fattezze. Scoprirà che tra le fessure della nostra quotidianità esiste un colorato e sorprendente micromondo plasmato e popolato dagli insetti, silenziose presenze che si annidano e si nascondono nelle nostre case, vivendo con noi un rapporto molto più simbiotico di quanto non possiamo immaginare. Col suo nuovo corpo, Gregor può camminare, correre e saltare, muovendosi sugli oggetti e sulle superfici leggermente oblique. Non può, tuttavia, affrontare salite troppo ripide o cadere da altezze eccessive, perché il peso del suo carapace lo farebbe precipitare a zampe all'aria, condannandolo a morte. Allo stesso modo non può affrontare i liquidi, nei quali annegherebbe. Tuttavia, camminare sulle sostanze appiccicose abbandonate dagli esseri umani gli dà la possibilità di arrampicarsi – per brevissime distanze – sulle pareti verticali. Così come nel romanzo, Gregor non ama la sua condizione e desidera ardentemente tornare alla sua vecchia natura. Se, però, nell'opera letteraria non è mai chiarito perché il protagonista sia diventato un insetto né, tanto meno, gli viene prospettata una chance per tornare umano, il gioco di Ovid Works prevede questa possibilità. Quasi immediatamente Gregor si imbatte in una misteriosa organizzazione chiamata "Tower", l'unica a offrire un lavoro agli insetti – compresi quelli che una volta non lo erano – e a promettere il ritorno alla condizione umana come premio di produzione. Gregor, dunque, ha un duplice scopo: salvare Joseph dal suo destino e trovare la Torre per tornare a vedere il mondo dall'alto. Scoprirà, suo malgrado, che le due missioni sono molto più legate tra loro di quanto potesse sospettare.

PASSATEMI L'INSETTICIDA!

È bene specificare che il mondo di Metamorphosis è straniante. Di punto in bianco, ci troviamo a muoverci in un ambiente umano dove gli oggetti più piccoli e comuni diventano giganteschi ostacoli da superare, affrontando ogni movimento con una stretta visuale in prima persona. Per me, che soffro di motion sickness (il famigerato "Mal di Doom"), è stata una vera sofferenza: non saprei dirvi con esattezza quanto tempo ci voglia per terminare il gioco, perché ho potuto affrontarlo solo per un'ora alla volta, prima che sorgessero nausea e mal di testa. Posso, però, darvi qualche consiglio pratico se l'avventura v'intriga e condividete la mia "patologia": alzate la gamma – e di conseguenza la luminosità – della grafica, disattivate il motion blur e i movimenti fluidi della telecamera. Queste tre operazioni basteranno a prolungare la durata delle vostre sessioni di fronte allo schermo. Comunque, è valsa la pena soffrire: Metamorphosis non è l'avventura dinamica più complessa che esista, anzi, di fatto è un breve platform game con qualche semplice enigma piazzato qui e lì. Ma il mondo immaginato da Ovid Works è sorprendente, fantasioso, intrigante, ricco di colore e di sorprese, sebbene una certa povertà nei modelli 3D e nelle texture tradisca la natura indipendente del progetto.

> IL MONDO IMMAGINATO DA OVID WORKS È STUCCHEVOLE, FANTASIOSO, INTRIGANTE, RICCO DI COLORE E DI SORPRESE

Alla fine la società degli insetti non è tanto diversa da quella umana...

Saltuariamente, dalla visuale in prima persona 'sbucano' le nostre simpatiche zampette anteriori.

COMMENTO

[illegible]

VOTO [76]

MARVEL'S IRON MAN VR

J.A.R.V.I.S. ricordami di comprare un PlayStation VR! Forse è questa la frase che vi è balenata in testa quando per la prima volta avete sentito parlare di Iron Man VR. Vestire i metallici panni dell'alter-ego di Tony Stark è stato il sogno di tutti da quando Robert Downey Jr. ha reso ancora più iconico il personaggio ideato negli anni '60 da Stan Lee. Questa inedita avventura avrebbe potuto comodamente appoggiarsi su una delle tante avventure cinematografiche del personaggio, ma sviluppatori e publisher hanno preferito (magari per risparmiare sui diritti?) raccontare una storia nuova che mette il metallico eroe volante di fronte ad una nemesi nuova di zecca, il Fantasma.
Si tratta di un hacker particolarmente abile che ha deciso di mettere il suo talento al servizio di madre vendetta. Il suo obiettivo consiste nell'impossessarsi delle tecnologie delle Industrie Stark, ovviamente per scopi tutt'altro che nobili. Anche in questa timeline il buon Tony ha abbandonato la produzione di strumenti di distruzione di massa per dedicarsi a tempo pieno alla difesa del pianeta Terra. Sarà proprio lui, in una sorta di antipasto VR dell'imminente Marvel's Avengers, a dover mettere i bastoni tra le ruote al Fantasma e a tutti gli altri villain che si troverà di fronte.

In termini ludici tutto questo si trasforma in un action-shooter che vi permette di gestire una generosa dose di giocattolini hi-tech, "inserendoli" di fatto nei due PlayStation Move che userete come fossero le braccia di Iron Man. Il gioco non supporta il DualShock 4 e la scelta è abbastanza comprensibile in quanto il normale controller male si sarebbe adattato alla riproduzione dei movimenti indipendenti delle braccia del protagonista. I jet repulsori invece sono indipendenti e il loro utilizzo è fondamentale sia per i movimenti su schermo che per l'utilizzo delle armi. Fondamentale in questo senso risulta l'assimilazione del sistema di controllo che all'inizio si rivela tutt'altro che semplice. Dopo una quindicina di minuti inizierete a farci l'abitudine e tutto risulterà molto più fluido e soprattutto divertente. Nel corso dell'avventura potrete potenziare il vostro arsenale e sbloccare armature più raffinate con le quali dare libero sfogo alla vostra voglia di distruzione; a quel punto vi muoverete in aria come dei super "geni, miliardari, playboy e filantropi". Solo un piccolo avvertimento: se nella realtà soffrite di vertigini potreste avere dei problemi a digerire Iron Man VR, non tanto per il solito problema a cui la realtà virtuale ci ha abituati ma perché per la maggior parte del tempo vi troverete a muovervi molto velocemente a grandi altitudini.
PlayStation VR non è nuovo ad esperienze supereroistiche. Già al suo debutto ci fece vestire i panni del Cavaliere Oscuro nell'evocativo Batman: Arkham VR, e ora chiude il suo ciclo vitale passando dall'altra parte della barricata, quella Marvel. Iron Man VR ha il giusto grado di fan-service e fa di tutto per farvi vivere un'esperienza esaltante. Purtroppo in alcuni frangenti riesce anche a tirare fuori i limiti dell'ormai vetusto hardware Sony, che fatica un po' a stare dietro alle acrobazie di zio Tony. ■

■ **Disponibile per:** PS4 ■ Sony Interactive Entertainment ■ Camouflaj

■ **Disponibile per:** PC, Apple Arcade, Xbox One, PS4, Switch ■ Amanita Design

CREAKS

Amanita Design per molti è sinonimo di avventure uniche nel loro genere, magiche e incredibilmente affascinanti. Dopo averci deliziati con la serie Samorost, nata da un browser game e strutturatasi poi in maniera sempre più solida, ma anche con gli splendidi Machinarium e Botanicula, il team ceco ha dato alla luce il suo progetto più surreale e per certi versi coraggioso, Creaks. Per la prima volta potrete controllare direttamente il protagonista attraverso scenari disegnati a mano di rara bellezza e originalità. Le atmosfere hanno abbracciato l'horror più onirico, mentre il gameplay si è spostato verso il genere puzzle-platform lasciando a margine le venature adventure. Sono sessanta i dettagliatissimi scenari in cui vi muoverete, uno più suggestivo dell'altro, tutti interconnessi e contraddistinti da un continuo alternarsi di luci ed ombre che ancora una volta confermano l'incredibile talento visionario di questo team indipendente che conta poco più di 20 dipendenti. La durata non è elevatissima ma come sempre la qualità prevale sulla quantità e, da questo punto di vista, il bersaglio è stato colpito esattamente al centro. Ci sono voluti 8 lunghi anni per portare a termine Creaks, primo gioco di Amanita ad uscire su più piattaforme, ma l'attesa è stata ripagata da un'esperienza come sempre indimenticabile. ■

PROVATO SU
85
PC

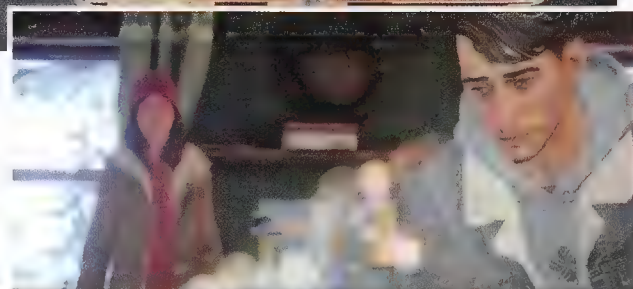
SKULLY

Una lotta fratricida tra divinità che può essere fermata dal più improbabile degli eroi: un teschio. Quello che sembra l'incipit di un ipotetico sequel di Medievil è in realtà la premessa narrativa del platform sviluppato dai ragazzi canadesi della Finish Line Games. Il simpatico e silenzioso Skully viene riportato in vita all'inizio del gioco da una delle divinità in questione, preoccupata per l'imminente destino della sua isola. Per consentirgli di portare a termine la sua missione, gli viene concesso di trasformarsi in un trio di personaggi "argillosi" che detengono poteri diversi ma complementari. Tali poteri dovranno essere sfruttate lungo i livelli per rimuovere ostacoli e completare semplici puzzle ambientali. Skully, dal canto suo, anche nella sua forma primitiva di teschio può muoversi agilmente, saltare e aggrapparsi alla vegetazione che cresce rigogliosa su speroni di roccia. Il ritmo di gioco è piuttosto blando all'inizio ma si impenna velocemente da metà gioco in poi. È richiesta una certa cautela per il controllo di Skully, che essendo il più veloce dei personaggi tende anche a sfuggire facilmente alla direzione impressa. L'acqua è sua nemica quindi statene alla larga, lo stesso dicasi per i mostriciattoli che infestano l'isola, che richiedono l'intervento dei "fratelli" più grandi e potenti. Skully si fa notare per il suo piacevole mix di platform e azione in stile Metroidvania, ma soffre di alcuni pesanti cali di tono nelle prime ore e di una certa ripetitività di fondo che gli impedisce di ambire a una valutazione più elevata. ■

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, PS4, Switch ■ Finish Line Games ■ Modus Games

RECENSIONI IN BREVE

TELL ME WHY

Non è facile parlare di certi argomenti senza esserci entrati in contatto. Possiamo tentare di comprendere documentandoci o con l'immaginazione, ma nulla può essere più efficace dell'esperienza. Quest'ultima ci rende quel che siamo, permette di imparare dalle situazioni vissute, sia positive che negative, in continuo divenire. Proprio il meccanismo di crescita è l'ingranaggio primario di Tell Me Why, nuovo gioco di DONTNOD che ci mette nei panni di due gemelli legati da un triste passato. Tyler e Alyson Ronan sembrano vivere la loro vita senza rimpianti: il primo ha un background molto particolare, avendo vissuto una fase di transizione per riconoscere un'identità di genere diversa dal proprio sesso biologico. Questa parte molto delicata rappresenta una delle tante sfumature di un racconto più travagliato, una storia piena di esperienze che hanno cambiato la vita dei due. Ci sarebbe tanto da raccontare in merito, per le parole scelte o per la maniera con cui DONTNOD ha scelto di porsi in bilico tra realtà e finzione, ma sono convinto che un'opera siffatta vada vissuta in prima persona, insieme a tutte le decisioni che finiscono per comporla. TMW non si discosta troppo, infatti, da Life is Strange e altre moderne avventure narrative, modellando nuove caratteristiche funzionali: ad arricchire l'esperienza interviene un'interessante abilità connessa al legame tra Tyler ed Alyson, capaci di accedere a passaggi precisi dei loro ricordi rivivendo momenti della loro infanzia, attraverso immagini sfocate difficili da interpretare. Trovo che tale opzione sia stata ben gestita, senza creare contesti troppo pesanti e invasivi, col risultato di far comprendere con i giusti tempi i vari background: la transizione di Tyler, il dramma di Alyson, o anche i personaggi secondari appartenenti alla comunità della piccola Delos Crossing. Ognuno di loro consente di osservare situazioni diverse dall'ordinario, un quadro utile a comporre la spirale degli eventi concatenati. Avrei gradito maggior approfondimento per alcuni degli attori sulla scena, se non altro perché, nelle fasi intermedie, si ha la sensazione di aver lasciato alcune questioni in sospeso. In ogni modo, il resto del viaggio prosegue senza intoppi riportando a galla molteplici situazioni, accompagnate da momenti inaspettati. La storia spingerà il giocatore a una seconda run non solo per verificare differenti scelte, ma anche per trovare i diversi collezionabili utili sul finale... ■

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One ■ Dontnod Entertainment ■ Xbox Game Studios

Angelica Patel è uno dei membri di una squadra scientifica sulla base lunare Chandra, situata nei pressi del cratere Shackleton per studiare uno strano minerale alieno, potenzialmente capace di produrre notevoli quantità di energia. Le attività di test sembrano svolgersi nel migliore dei modi, quando ecco intervenire il solito sfortunato incidente che, nel caso specifico, catapulta la nostra protagonista all'interno di un nucleo energetico alieno... Questo, in estrema sintesi, è l'incipit di Relicta, valido puzzle-game con enigmi fisici in prima persona basati sul magnetismo e l'inversione di gravità (ci ha ricordato Magrunner di Frogwares, in quel caso nobilitato dall'ibridazione col ciclo di Cthulhu), discretamente realizzato anche sotto il profilo estetico e narrativo. Il level design si dimostra all'altezza di una produzione sul genere, sebbene alcuni bug e imprecisioni finiscano per non farlo brillare come dovrebbe. D'altra parte, Relicta non ha mai tentennato girando al massimo delle impostazioni grafiche a 60 fps con una GTX 1050 sotto il cofano. ■

PROVATO SU
72
PC

■ **Disponibile per:** PC, PS4, Xbox One, Stadia ■ Mighty Polygon ■ Ravenscourt

Le regole dei roguelike sono ormai state applicate a quasi tutti i generi di giochi; forse all'appello mancavano solo gli strategici a turni. A riempire questo vuoto alla grande ci pensa Othercide, che solletica subito l'occhio con un'estetica decisamente fuori dai canoni e dedita ai forti contrasti cromatici. In termini di gameplay, invece, siamo abbastanza sul classico: si devono generare e gestire delle unità scegliendo una delle tre classi con caratteristiche peculiari che possono poi essere potenziate con vari tipi di modificatori. Dietro le definizioni Shieldbearer, Soulslinger e Blademaster si nascondono i classici personaggi tank, esperti in combattimenti dalla distanza o nel corpo a corpo. Tali unità dovranno affrontare una mezza dozzina di ondate nemiche prima di affrontare il boss di zona. Tra una missione e l'altra potrete riposare, modificare la squadra o passare all'ondata successiva. La componente strategica è racchiusa nell'utilizzo dei Punti Azione di ogni unità, che possono essere spesi per muoversi, attaccare e spesso varcare le soglie del tempo. In gioco entrano anche modificatori e abilità aggiuntive che vanno ad ampliare notevolmente lo spettro di possibilità offerte da Othercide, uno dei giochi più interessanti di questa seconda metà dell'anno. ■

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, PS4, Switch ■ Lightbulb Crew ■ Focus Home Interactive

Come può un gioco dedicato ai treni non avere successo? Chi da ragazzino non ha desiderato un trenino elettrico per Natale? Gaming Minds realizza questo desiderio fanciullesco trasformando motrici, vagoni, binari e stazioni fisiche in virtuali grazie a Railway Empire, erede spirituale dell'immortale Railroad Tycoon. Anche in questo gioco l'obiettivo è creare un impero di trasporti (passeggeri e merci) su rotaia, ampliando sempre più la zona d'azione e venendo incontro alle diverse esigenze dei centri che via via andremo a collegare. Con il passare del tempo vi accorgerete che Railway Empire è un titolo molto più profondo di quello che probabilmente sospettavate e senza che ve ne accorgiate verrete risucchiati in ore e ore di puro ipnotismo gestionale. L'Edizione Definitiva uscita in questi giorni aggiunge alle modalità Campagna, Libera e Scenari del gioco standard un pugno di DLC usciti nei due anni successivi alla pubblicazione originale, che ampliano gli scenari dagli Stati Uniti a parte dell'Europa, Australia, Canada e Sud America. ■

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, PS4, Switch ■ Gaming Minds Studios ■ Kalypso Media

A cura di Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danhero@thegamesmachine.it)

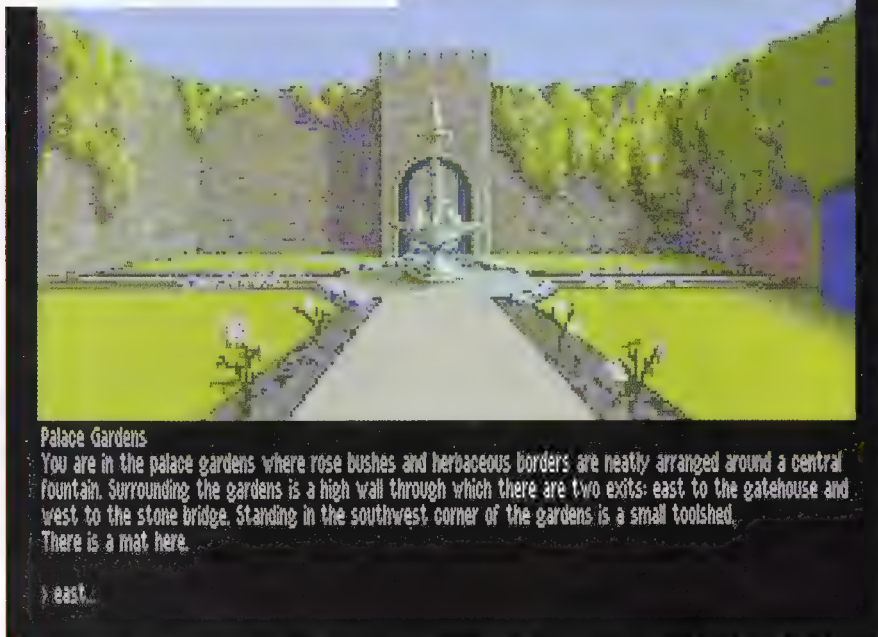
MAGNETIC SCROLLS: BARDI DIGITALI

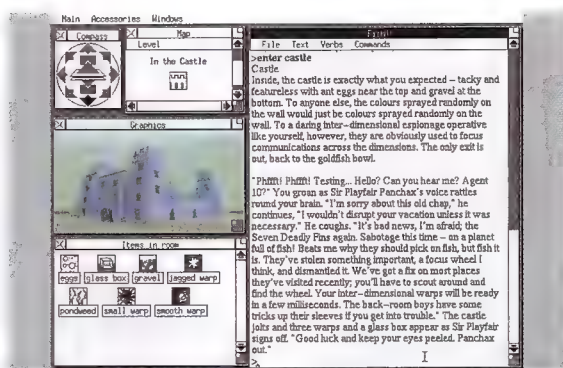
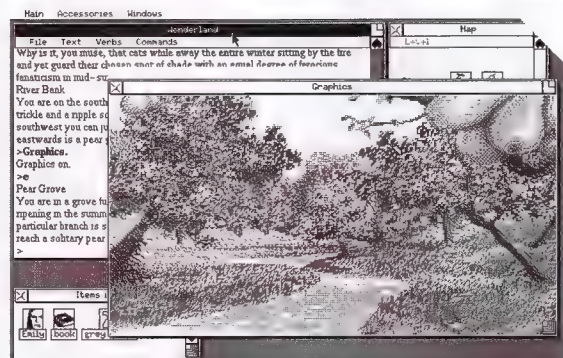
È trascorsa qualche luna di troppo da quando abbiamo dedicato la Time Machine alla produzione di Level 9: ho pensato, dunque, che il progetto a lungo termine che vede trattata su queste pagine la sacra trinità delle avventure testuali dovesse compiere un passo in avanti. Esattamente fino al 1983, per la precisione, quando Anita Sinclair, Hugh Steers e Ken Gordon decidono di buttarsi a capofitto nel mondo dei videogiochi, scontrandosi con le scarse risorse che i computer dell'epoca mettevano a loro disposizione. Proprio per questo optarono per creare avventure testuali, tirando a bordo l'amico Rob Steggles e affibbiandogli l'importante ruolo di scrittore; il terreno del loro debutto sarebbe stato il Sinclair QL (Quantum Leap per gli amici), un computer che davvero non riusciva a trovare una sua collocazione, a metà tra macchina da ufficio e nuova, presunta frontiera videoludica. Non si rivelò un campione in nessuno dei due settori, ma per lo meno passò alla storia come la piattaforma che diede i natali a The Pawn (QL-Pawn, al momento del debutto nel 1985), che si presentò nei negozi sotto l'etichetta Sinclair Research e una confezione contenente la bellezza di quattro microdrive, uno per il gioco, uno per la protezione anti pirateria e due vuoti per salvare la partita. Il successo del gioco fu inizialmente circoscritto alla limitata diffusione della macchina, ma il destino era pronto a dare una mano alla neonata software house servendo su un piatto d'argento l'arrivo dell'Atari ST. Magnetic Scroll bussò quindi alla porta di Rainbird, l'etichetta di Telecomsoft fondata da Tony Rainbird e interessata alla commercializzazione di software di alto livello per le nuove piattaforme a sedici bit, proponendo una versione rivista e corretta del loro gioco di debutto. L'affare fu subito siglato con il suggerimento di arricchire l'esperienza sfruttando delle pregevoli illustrazioni curate dall'artista Geoff Quilley, e il risultato fu immediatamente tangibile. The Pawn aveva cambiato pelle da un giorno all'altro, da avventura per pochi cultori del genere a videogioco da provare assolutamente, anche solo per gustare quella splendida grafica; non per nulla la tavolozza della versione per Commodore 64 venne affidata nelle mani del talentuoso Bob Stevenson (Myth, Salamander, The Sentinel...). Al di là della presentazione, The Pawn resta un'avventura dannatamente buona, con un raffinato parser testuale e la garanzia – tutt'altro che scontata - di interazione con ogni oggetto descritto dal gioco. E tanto, tantissimo umorismo; The Pawn è ambientato nelle lande di Kerovnia, un mondo fantasy decisamente fuori dagli schemi, ricco di anacronismi e situazioni paradossali. È la classica fiaba del bell'avventuriero che salva una principessa in pericolo, solo che il giocatore non è il protagonista della storia: egli si risveglia infatti in Kerovnia senza sapere come è

Tra difficoltà punitiva e grafica confusionaria, l'interfaccia Magnetic Windows non si trova a suo agio in The Legacy: Realm of Terror.

"Le differenze tra scrivere avventure e normale narrativa sono numerose; entrambi usano parole per descrivere mondi, ma le similitudini terminano lì"

Michael Bywater riguardo al suo lavoro su Jinxter

Una mano di vernice fa miracoli: la grafica rese The Pawn un successo istantaneo.

arrivato lì, e deve capire cosa diavolo sta succedendo per tornare a casa. Tutto attorno un cast di personaggi fuori di testa, apparentemente aderenti agli stereotipi fantasy ma dotati di una personalità imprevedibile; è il caso del nano Gringo Baconburger e della sua aggressiva campagna elettorale, dove propone di ripulire i dungeon del regno da tutti i noiosi luoghi comuni fantasy come incantesimi di teletrasporto e altre seccature. Addirittura gli stessi creatori del gioco appaiono sul finale, sbolognando al giocatore una lista di bug da correggere mentre si affrettano alla volta del pub più vicino! Visto, poi, che squadra vincente non si cambia, il secondo gioco di Magnetic Scrolls avrebbe condiviso la medesima ambientazione: The Guild of Thieves (1987) presenta una nuova vicenda nel regno di Kerovnia, scritta dalla stessa formazione che aveva dato vita a The Pawn. Stavolta la premessa è molto meno surreale: il giocatore veste i panni del nuovo acquisto nella gilda dei ladri, e viene accompagnato dal gran maestro sulle rive di un'isola con lo scopo di razziare tutto il possibile. Gli enigmi sono meno astrusi rispetto a The Pawn e – sopratutto – circoscritti agli oggetti da rubare, un'idea che garantisce una maggiore flessibilità agli approcci, giacché il giocatore può lasciar perdere momentaneamente un bersaglio apparentemente irraggiungibile e dedicarsi ad altro. Poi, ogni bottino intascato contribuisce alla percentuale di completamento, assicurando un'importante sensazione di progresso nell'ottica della caccia al tesoro. Se The Pawn rende subito noti i ragazzi di Magnetic Scrolls, The Guild of Thieves rappresenta il passaggio alla maturità, un traguardo che porta a casa il premio come gioco d'avventura dell'anno durante l'edizione 1987/88 del Golden Joystick Awards. Sempre nel 1987 è la volta di Jinxter, dove il ruolo di scrittore passa alla penna di Michael Bywater, giornalista con un passato sulle pagine di testate come The Observer, qui alle prese con un plot inizialmente frutto della mente di Georgina Sinclair, la sorella di Anita. La trama è semplicemente folle, tra angeli custodi che indossano impermeabili mangiando panini al formaggio e ancestrali stregonerie, quindi ci limiteremo a introdurre un importante elemento dei giochi Magnetic Scrolls, ovvero quella squisita dotazione che accompagnava ogni avventura. Nella confezione di The Pawn c'era ad aspettarci la novella A Tale of Kerovnia scritta da Georgina, mentre la rivista per ladri What Burglar a cura di Bywater era inclusa in The Guild of Thieves assieme al resto di una dotazione piuttosto esotica, comprendente una tessera per la banca di Kerovnia con tanto di personale numero di conto, un contratto da compilare per far parte ufficialmente della gilda e dei dadi in “avorio” (il manuale mette subito le mani avanti,specificando che magari un ladro più abile li avrebbe potuti sostituire con repliche in plastica). Forse l'extra più interessante è l'audiocassetta inclusa nella scatola di Corruption (1988), un thriller ambientato a Londra nei panni di un agente di cambio che vede improvvisamente minacciata la propria vita, e che vede il ritorno di Rob Steggles nel ruolo di scrittore. È una vera e propria rivoluzione, un'avventura testuale dove il fulcro si sposta dai classici puzzle a base di oggetti verso l'interazione con gli altri personaggi grazie a una scrittura eccezionale; l'audiocassetta riporta un'importante dialogo indispensabile per l'avanzamento della trama che il giocatore è invitato ad ascoltare una volta che il nastro viene reperito nel gioco. Anche in questo caso il risultato è premiato dalla critica tanto che, recensioni entusiastiche a parte, l'originalità e la sorprendente resa dei dialoghi frutta a Corruption il premio come migliore avventura a otto bit nell'edizione 1988/89 del solito Golden Joystick Award. Volete sapere chi si è portato a casa il trofeo per le piattaforme a sedici bit? Ma la stessa Magnetic Scrolls, che domande! Fish!

The Pawn aveva cambiato pelle da un giorno all'altro, da avventura per pochi cultori del genere a videogioco da provare assolutamente

The Guild of Thieves, Corruption e Fish! possono essere goduti nella gloria di Magnetic Windows grazie alla The Magnetic Scrolls Collection vol. 1.

Wonderland avrebbe reso le avventure testuali appetibili a una nuova generazione, se fosse uscito un po' prima.

C'è tantissima tensione in Corruption, assieme a un maggior quantitativo di schermate rispetto al passato.

Molti commodoriani si sono avvicinati a The Pawn anche solo per la bellezza delle illustrazioni firmate dal grande Bob Stevenson.

(1988) segna il ritorno in grande stile alla follia di The Pawn e Jinxter, e mette il giocatore nei panni di un agente segreto incarnato nelle squame di un pesce rosso, pronto a saltare da una dimensione all'altra sulle tracce del gruppo criminale The Seven Deadly Fins! I tempi però stavano maturando, e i giochi Magnetic Scrolls iniziavano ad assomigliarsi un po' tutti, scritti sullo stesso motore di The Pawn opportunamente migliorato ed espanso a ogni nuovo progetto. Per lo stesso motivo fu necessario sviluppare una nuova architettura chiamata Magnetic Window, mirata a sfruttare le capacità dei sistemi a sedici bit con icone, finestre, mappe automatiche, immagini ridimensionabili a piacimento e tanto altro. Un intento nobile e coraggioso che si scontrò con l'incedere del tempo, visto che al momento dell'uscita di Wonderland (1990) il cuore degli avventurieri batteva oramai per i prodotti dell'allora Lucasfilm Games e di Sierra. Come extra, Telecomsoft era stata acquistata da Microprose, lasciando Magnetic Scrolls orfana del suo storico distributore; visto l'andazzo, non stupisce che la compagnia di Bill Stealey arrivò a fagocitare anche l'azienda di Hugh Steers e compagni, che rimase a galla quel tanto che basta per pubblicare Wonderland con l'aiuto di Virgin. Va detto che Magnetic Scrolls provò a lottare fino alla fine, mettendo da parte le gloriose ma obsolete avventure grafiche per tentare di creare un dungeon crawler, genere allora indubbiamente sulla cresta dell'onda, tuttavia problematico da approcciare senza la dovuta esperienza. The Legacy: Realm of Terror (1993) è praticamente l'unico gioco scritto in seguito all'acquisizione di Microprose, e purtroppo si tratta di una grossa delusione, che mette sotto torchio le potenzialità dell'interfaccia Magnetic Window per creare un gioco di ruolo horror lento e graficamente sgraziato, nonostante l'esperienza del veterano Ken Gordon al timone. Crudo nella grafica e macchinoso nell'interfaccia, lascia intuire senza mezzi termini come il nuovo motore fosse stato sviluppato per ben altri scopi, sognando il ritorno dell'epoca d'oro delle avventure testuali.

Se The Pawn rende subito noti i ragazzi di Magnetic Scrolls, The Guild of Thieves rappresenta il passaggio alla maturità

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

ROY OF THE ROVERS

1988

Gremlin Graphics ● eBay

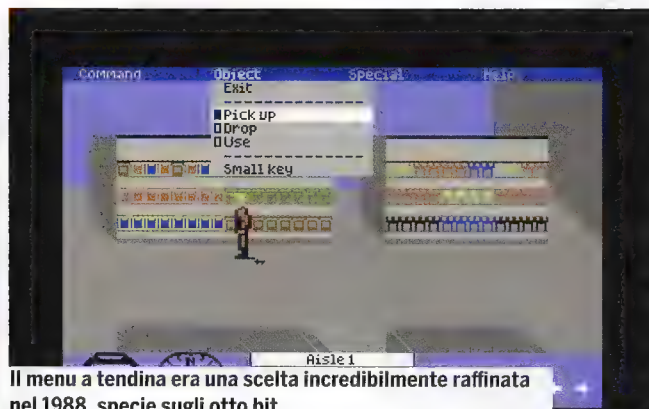
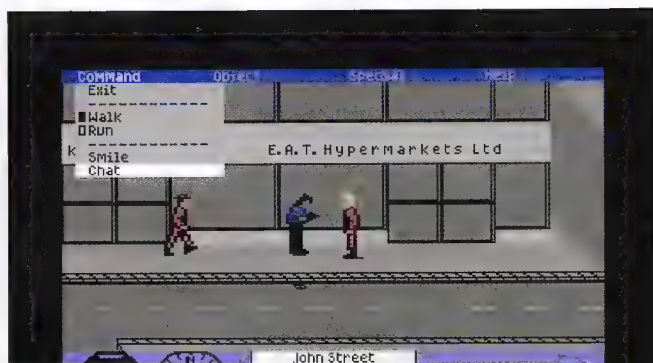
QUINDI VOLETE IN COPERTINA IL GIOCO DI CALCIO ISPIRATO A UN FUMETTO DI SUCCESSO? E CHI SONO IO PER NON OFFRIRVI ALTRETTANTO NELLA CLASSIC?

Anche se non siete avvezzi al mondo dei fumetti britannici, probabilmente godrete di un'infarinatura di base se avete vissuto i ruggenti anni d'oro degli otto bit. Dan Dare, Nemesis the Warlock, Sláine e tanti, tantissimi altri protagonisti della stampa d'Albione hanno goduto di adattamenti più o meno buoni negli anni in cui Commodore 64, Spectrum e compagni dominavano il nostro mondo. Roy of the Rovers ha goduto di un destino simile con una trasposizione a dir poco coraggiosa, deragliando però strada facendo in un disastro epocale. Dietro le quinte un'ambizione considerevole, al centro dell'obiettivo la declinazione in chiave videoludica dei punti salienti di un'opera con una carriera editoriale risalente addirittura agli anni Cinquanta: una vera e propria icona per diverse generazioni di lettori, tanto da entrare nell'immaginario collettivo britannico.

> LA PRIMA PARTE SI PRESENTA COME UN'AVVENTURA DINAMICA AMBIZIOSA, PRIVA DI PARSER TESTUALI E CON I COMANDI ACCESSIBILI TRAMITE UN'INTERFACCIA A TENDINE

COME FAREBBE ROY

Capita infatti che, nelle telecronache inglesi, un'impresa straordinaria come un mirabolante recupero contro ogni pronostico o una rete spettacolare venga definita "degna di Roy of the Rovers". Il Melchester Rovers (la fittizia squadra dove il protagonista Roy Race ha militato per buona parte della sua carriera) figura tra i tanti team del Subbuteo, e il personaggio di Roy è

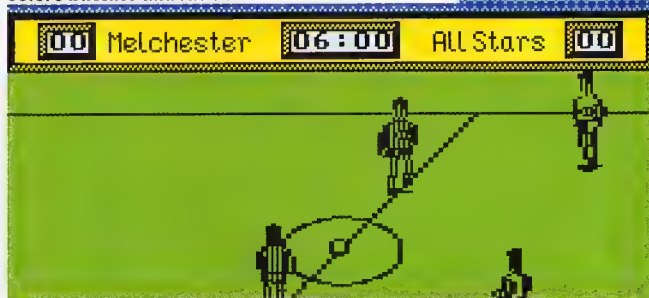
Magari da questo scatto non sembra, ma Roy nel fumetto è un uomo molto affascinante.

Il menu a tendina era una scelta incredibilmente raffinata nel 1988, specie sugli otto bit.

Non basterà la mia limitata scorta di sorrisi per oltrepassare quella guardia armata.

Neppure i colori dei Rovers sono stati capaci di replicare...

Buona la definizione su ST. Inspiegabilmente potremo visitare la mamma una sola volta.

Il look della partita su Spectrum è agghiacciante, sembra la vecchia scheda Hercules con un po' di colore buttato alla rinfusa.

LA PARTITA È UN OBBROBRIO CHE ANCHE I PIÙ DEVOTI TIFOSI DEL MELCHESTER ROVERS HANNO ELIMINATO DALLA MEMORIA

l'unico omino del famoso gioco ad avere i capelli biondi! La duratura fama del fumetto dipende dalle credibili vicende immaginate da Frank S. Pepper e compagni, non sempre relegate ai campi da gioco: il Melchester incarna il calcio genuino di una volta tra entusiasmo, sacrifici e rispetto per l'avversario, ma il mondo attorno ai suoi giocatori sa essere cinico e spietatamente reale. In uno dei momenti più emblematici e famigerati nella lunga storia del fumetto, cinque giocatori vengono uccisi da un'autobomba durante un attentato terroristico per le strade di un'immaginaria località mediorientale chiamata Basran, mentre anni dopo lo stesso Roy perderà l'uso del suo leggendario sinistro in seguito a un incidente in elicottero. Il gioco, uscito nell'inverno del 1988, cerca di trasportare su schermo l'azione del mondo di Roy: un'importante partita di beneficenza sta per avere luogo tra il Melchester Rovers e un team di All-Stars per raccogliere fondi con cui salvare lo stadio cittadino, ma prima dell'incontro quattro compagni di squadra di Roy vengono rapiti, rischiando di mandare all'aria tutto. Tocca al biondo protagonista partire rapidamente al salvataggio prima dell'inizio della partita, esplorando le strade di Melchester in un'avventura dinamica decisamente ambiziosa, priva di parser testuali e con i comandi accessibili tramite un'interfaccia a tendine. Una scelta elegante, al servizio di idee non altrettanto brillanti: Roy ha una quantità limitata di forza e, sopratutto, fascino, il che vuol dire che, all'azzeramento dei rispettivi valori, non potrà più difendersi o abbagliare gli astanti con il suo sorriso! Bizzarrie a parte, l'avventura è ricca di vicoli ciechi (fatevi sgraffignare il portafogli e non potrete pagare il riscatto per il povero Blackie Gray) o espedienti per perdere tempo e far marciare il cronometro verso la sua prematura fine, vedi le inutili soste alla stazione di polizia. Dulcis in fundo, Melchester è piccola ma decisamente labirintica, e realizzare una mappa sarà necessario tanto quanto aguzzare l'ingegno per risolvere strani enigmi, tipo lavarsi i denti e inforcare occhiali da sole all'ultima moda per sorridere davanti a una nerboruta guardia e ammaliarla!

DAI, PASSA!

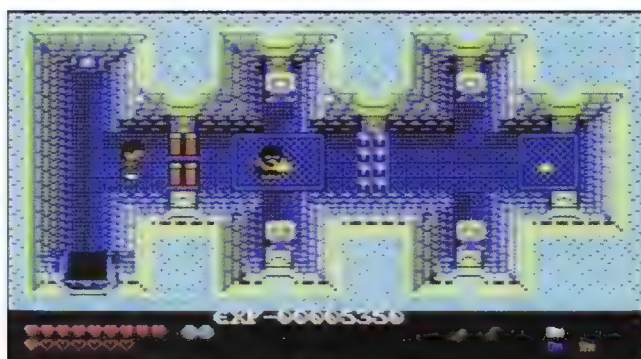
Un gioco basato su Roy senza goal e palloni suona un po' come un'eresia, e la Gremlin si prodigò nel realizzare un soccer game da abbinare all'avventura di cui sopra. Per essere più precisi, il menu principale permette di scegliere liberamente tra le due componenti, quindi gli sportivi del joystick potevano decidere di indossare gli scarpini e scendere in campo snobbando la prima parte. Il problema è che la partita risulta, se possibile, il punto debole del gioco, un obbrobrio che anche i più devoti tifosi del Melchester Rovers hanno eliminato dalla memoria. Si gioca inspiegabilmente cinque contro cinque (un dispiegamento modesto per un'importante partita di beneficenza, converrete) e la grafica non si prende neppure la briga di replicare la classica divisa giallorossa dei Rovers. Le porte sono invisibili, la palla viaggia sempre e comunque rasoterra, non esistono rimesse e, dulcis in fundo, l'area di gioco è divisa in tre schermi a scomparsa che "rimescolano" in maniera spesso casuale le distanze tra i giocatori ogni volta che la palla entra in uno dei settori, dando vita a uno dei peggiori giochi di calcio su computer in un'epoca dominata da "giganti" della monnezza digitale come Peter Beardsley's International Football. Roy of the Rovers uscì per Amstrad, Spectrum e Commodore 64 collezionando recensioni atroci, nuclearizzato da un pesantissimo 18% su Zzap!64 e da un più clemente 51% sulle pagine della variante nostrana della rivista, ma tanto bastò per disperdere tra le nebbie del tempo la pianificata versione Amiga, lasciando all'Atari ST il dubbio onore di ospitare l'unica versione a sedici bit. Eppure l'originale approccio alle tematiche del fumetto merita un applauso, dopo anni di scherni e umiliazioni. Sarebbe stato facile realizzare un gioco di calcio e affibbiargli una licenza famosa per trainare le vendite, e Gremlin ha mostrato coraggio con questo bizzarro pacchetto. Il risultato è oggettivamente privo di redenzione, ma mostra ancora una volta l'incredibile versatilità dei videogiochi. Non proprio degno di Roy, però. ❑

THE ISLE OF THE CURSED PROPHET

FINCHÉ MORTE NON CI SEPARI... E OLTRE!

Un vedovo inconsolabile trova il modo per riavere indietro la moglie defunta e si imbarca in una missione disperata, in questo notevole RPG per Commodore 64!

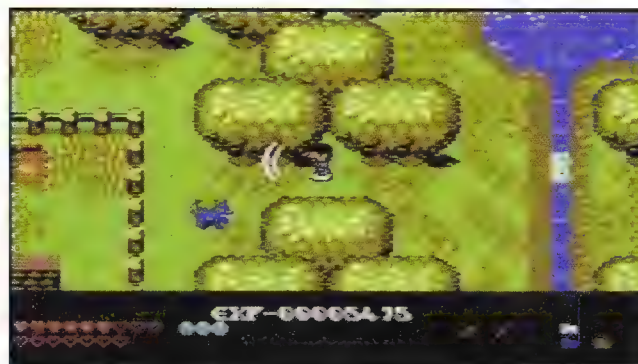
di Paolo "Paolone" Besser

Oliver e Madalin Taylor erano una coppia di allegri e spensierati complottisti no-vax. Mentre gli inverni si facevano sempre più freddi a causa del riscaldamento globale e ogni anno si diffondeva un'epidemia diversa, i due passavano il loro tempo su Facebook a irridere i consigli dei medici e a prendere in giro tutti coloro che si vaccinavano contro la comune influenza perché "che mai sarà, un paio di giorni con la febbre e via", di influenza in famiglia "non è mai morto nessuno" e poi tutte queste vittime sono notoriamente "un'invenzione di Big Pharma", attori "pakati dalla kastah" per far vendere i medicinali agli sciocchi che "non si informano". Beh, evidentemente qualcuna delle informazioni in loro possesso doveva essere tragicamente sbagliata perché, un brutto giorno, alla bella Madalin è venuta l'influenza e se l'è portata via. Al povero Oliver, dunque, non restavano che due possibili opzioni: 1) ammettere di avere sbagliato e smetterla coi complotti, oppure 2) cercare in una polverosa biblioteca una copia vergata su derma umano del Necronomicon, imparare la formula dell'incantesimo che ridà la vita ai morti, rischiare ripetutamente la pelle per trovare gli ingredienti adatti, resuscitare la moglie defunta e tornare su Facebook a irridere gli altri.

Il tempio al centro del cimitero è uno degli edifici più complessi.

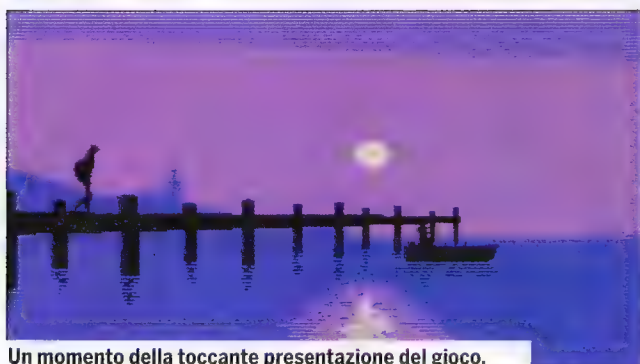
UN RAFFINATO GIOCO DI RUOLO PER COMMODORE 64, IMPOSTATO COME I PRIMI EPISODI DELLA SERIE DI LEGEND OF ZELDA PER NES E GAME BOY

Ovviamente, la prima ipotesi andava scartata a priori, altrimenti ci saremmo trovati a giocare al massimo con un simulatore di appuntamenti al buio.

PROVACI ANCORA, OLIVER

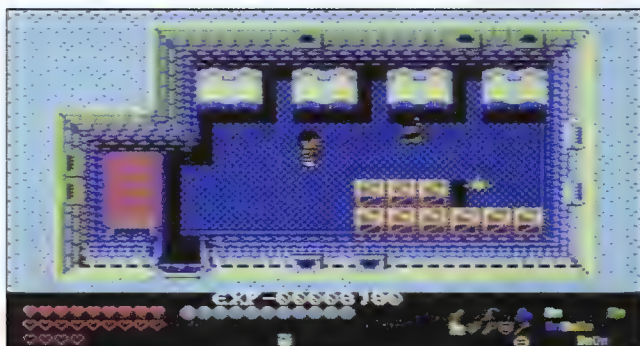
The Isle of the Cursed Prophet è un raffinato gioco di ruolo per Commodore 64, impostato come i primi episodi della serie di Legend of Zelda per NES, Game Boy e console simili. Abbiamo quindi una visuale stilizzata a "tre quarti dall'alto" con molta libertà sulle regole della prospettiva e possiamo tenere d'occhio solo la porzione della mappa nelle immediate vicinanze del

L'arma corpo-a-corpo di cui disponiamo è rappresentata da brevi onde.

IL GROSSO DEL GIOCO SI RIDUCE A UNA LUNGA, METICOLOSA OPERA DI ESPLORAZIONE E DI RACCOLTA DEGLI OGGETTI, FACENDO ATTENZIONE AI NEMICI

protagonista. Lo schermo scorre in tutte le direzioni eccetto negli interni, costituiti solitamente da una singola schermata fissa. Dalla lettura del Necronomicon, Oliver apprende che tutti gli ingredienti di cui ha bisogno per resuscitare la sua amata si trovano su una raminga e verdeggiante isola del Nord Europa, abitata un tempo da una stirpe di druidi dediti alle arti magiche. In particolare, ha bisogno di 32 pietre di giada e quattro pietre elementali, nascoste nelle case e nei prati che coprono il territorio, oltre a una serie di oggetti indispensabili per la "missione". Non tutte le aree dell'isola sono accessibili fin dall'inizio: l'erba più alta va tagliata con l'apposito falcetto che, ovviamente, ci tocca cercare in lungo e in largo prima di

Un momento della toccante presentazione del gioco.

trovare, e alcune recinzioni richiedono strumenti più adeguati per essere scardinate. Non solo: gli edifici sono quasi tutti chiusi e le loro chiavi sono sparse in giro. Alla fine il grosso del gioco si riduce a una lunga, meticolosa opera di esplorazione e di raccolta degli oggetti, stando tuttavia attenti alla copiosa e aggressiva fauna locale composta da capre, serpenti, cinghiali, lupi, cani randagi e falchi, oltre che dai legittimi proprietari delle case che andremo praticamente a svaligiare. Contro tutte queste minacce possiamo opporre soltanto il fido coltellino "da tamarro della sala giochi", che va raccolto nella casa più vicina al nostro punto di approdo all'isola.

UN GIOIELLO TECNICO

Questo RPG è stato realizzato dai ragazzi di Icon64, gli stessi dell'ottimo The Shadow Over Hawksmill che, fra le altre cose, ha dato vita a questa fortunata serie di recensioni per Commodore 64 sulle pagine di TGM. Non ci devono stupire, quindi, la trama a tinte fosche e l'ottima realizzazione tecnica, capace

Non si capisce come mai, ma ci sono abitanti nell'isola deserta. Bah...

di fare un uso furbo ma magistrale delle caratteristiche hardware del C64. Meglio ancora che nel loro gioco precedente, la presentazione "cinematografica" di The Isle of the Cursed Prophet lascia davvero di stucco: con una serie di immagini e di location evocative, che sfidano le restrizioni di memoria del computer, vediamo il triste viaggio di Oliver verso l'isola maledetta, prima sulla sua automobile, poi in barca, sotto forma di silhouette appena illuminate dalle fosche luci dell'alba, con tanto di titoli d'apertura e musiche di Saul Cross. Perdersi nella sostanziale ripetitività della grafica è piuttosto facile, ma i nostri occhi sono ricompensati da grossi sprite in alta definizione e da un eccellente controllo del personaggio, con tanto di "fuoco contestuale" che utilizza automaticamente l'oggetto giusto dal nostro inventario. L'unica nota stonata – non so se per i limiti dell'hardware o se per una disgraziata scelta di design – è il fatto che le nostre modifiche all'ambiente naturale si vanificano appena escono dallo schermo: tutto sommato accettabile quando a resuscitare sono gli omini che occupano le case, ma piuttosto fastidioso quando l'erba tagliata ricresce esattamente un secondo dopo: rende molto frustrante ricordare dove siamo già passati e dove no, condannandoci a esercitare la memoria, o a ripetere più volte inutilmente le ricerche. Se non altro, quando iniziamo una nuova partita dopo un game over, ripartiamo con tutti gli oggetti già raccolti in precedenza.

Sviluppatore / Publisher
Icon64 / Psytronik
Prezzo $7,99
Localizzazione Assente
Multiplayer Assente
PEGI N.D.
Lo trovi su itch.io
Configurazione di prova TheC64, VICE
Com'è, come gira
Assolutamente perfetto su qualsiasi versione recente dell'emulatore VICE (quindi, se gira bene quello, siete a posto) e sui TheC64/Mini. Ovviamente funziona anche sull'hardware originale, se avete modo di fargli leggere i file immagine .t64, .d64 o .prg.
PRO
+ Presentazione animata e tecnica da paura
+ Sprite dettagliatissimi e ottima colonna sonora
+ Vi terrà impegnati per diverse ore
CONTRO
– Si sente l'esigenza di una mappa, che non c'è
– Difficile ricordare dove si è già stati
Conclusioni
The Isle of the Cursed Prophet è uno di quei giochi che "acchiappano" in sordina, lentamente ma inesorabilmente, costringendoci a finire la missione nonostante le avversità. All'inizio è molto facile restare spaesati, perché bisogna sempre districarsi tra luoghi irraggiungibili e animali da uccidere, ma come in tutte le avventure che si rispettino basta trovare gli oggetti giusti per dare al gioco una piega tutta nuova. L'isola maledetta è piuttosto piccola, ma è oggettivamente difficile farne stare una più grossa nei 64KB del Commodore. Eppure i ragazzi di Icon64 sono riusciti a farcirla di enigmi da risolvere e di oggetti da raccogliere. Bravissimi!

LO **ZEITGEIST** VIDEOLUDICO DEGLI **ANNI '90**

LA STORIA DEL PRIMO WIPEOUT, INCARNAZIONE DELLO SPIRITO DEL SUO TEMPO, UNO DEI MIGLIORI TITOLI DI LANCIO DI TUTTI I TEMPI. NATO DA UNA CONVERSAZIONE TRA DUE TIPI ALTICCI.

Siamo nel 1995. Si prepara il grande giorno del lancio anche in Europa di PlayStation, dopo il debutto in Giappone il dicembre precedente, e Sony Europe ha un problema. Bello grosso. Riuscire in qualsiasi modo a far capire al suo potenziale pubblico che, a dispetto del nome e del suo aspetto plasticoso, la console di Ken Kutaragi non è un giocattolo. Le linee guida che la divisione europea del colosso nipponico seguirà, nei mesi a venire, per riuscire in questo intento sono molto chiare: dare alla prima console Sony un'aura non solo di prodotto tecnologico all'avanguardia, ma alla moda, cool, così dannatamente per giovani e non per bambini degli anni Novanta da trovarsi maggiormente a suo agio in un club in cui si suona musica di tendenza dei Nineties, rispetto a una cameretta piena di pupazzetti delle Turtles. Quello verrà dopo, nella fase due del piano. Per farlo, SCEE lancerà un'imponente campagna pubblicitaria, puntando soprattutto a Londra e dintorni proprio su quei luoghi fino a quel momento poco popolati dal medium videogioco,

> A SONY SERVIVA UN GIOCO FIGLIO DI UNA NUOVA GENERAZIONE, IN GRADO DI PARLARE ANCHE AI VENTENNI DEL VECCHIO CONTINENTE CHE LA SERA FACEVANO OSCILLARE LA TESTA AL RITMO DI EXIT PLANET DUST E CHEMICAL BROTHERS

come i locali notturni, e non rinuncerà a tutto lo shock value che passerà per la testa dei suoi pubblicitari e PR. Il claim di lancio della macchina, come avrebbe imparato molto presto chiunque possedeva nel '95 un televisore, era del resto "Non sottovalutate la potenza di PlayStation", lo sappiamo bene.

Ma gli spot innovativi e controversi – ci arriviamo dopo – non erano sufficienti. Occorreva qualcosa che spiegasse in pochi secondi quel principio. Che trascinasse per le retine e per le orecchie chiunque guardasse anche solo pochi secondi di un trailer in un trip sinestetico senza precedenti. A Sony serviva un gioco che fosse davvero figlio di una nuova generazione e in grado di parlare non soltanto ai gamer, ma a quel pubblico lì, di ventenni inglesi e del Vecchio Continente che la sera facevano oscillare la testa in un locale al ritmo dei brani di Exit Planet Dust dei Chemical Brothers o di qualsiasi altra realtà sfornata dal fenomeno big beat. Un incrocio di musica elettronica,

grafica da urlo e adrenalina. Per sua fortuna, Sony quel gioco lo aveva già in casa e sarebbe stato uno dei titoli di lancio di PlayStation in Europa. Si intitolava WipEout, e sì, era nato proprio in un locale notturno, da una chiacchierata tra due sviluppatori piuttosto alticci.

Facciamo un passo indietro. Fondata in quel di Liverpool nel 1984 da Ian Hetherington, Jonathan Ellis e David Lawson, sulle ceneri della prima Imagine Software, Psygnosys si impone tra la fine degli anni 80 e i primi anni 90 all'attenzione di ogni proprietario di un'Amiga, un Atari ST o un PC grazie a titoli come Lemmings, Armour-Geddon, Agony, gli Shadow of the Beast ("Ah, il parallasse dei giochi Psygnosys!"). Quando Sony si rende conto di aver bisogno, oltre al porting di giochi da sala, anche e soprattutto di una line-up di titoli first party su cui contare per la sua console, acquisisce nel '93 la software house del barbagianni. Una scelta che non potrebbe rivelarsi più azzeccata, visto che nel biennio '95-'96 il 40% di tutti i videogiochi venduti in Europa saranno usciti dalle menti e dai kit di sviluppo di Psygnosis. Per via del successo di WipEout, certo, ma anche dei due Destruction Derby e del primo Formula 1. Il brand Psygnosis, per la cronaca, sarebbe stato accantonato nel '99, con la nascita di SCE Studio Liverpool (poi chiuso ufficialmente nel 2012, nell'ambito di un riassetto dei propri studi europei da parte di Sony). Ma torniamo alla prima metà degli anni Novanta e ai due signori che hanno alzato il gomito, di cui dicevamo poc'anzi.
Siamo a Oxton, sobborgo di Birkenhead, nel Merseyside. In un pub chiamato The Shrewsbury Arms. Nick Burcombe e un collega, il grafico Jim Bowers, hanno bevuto qualche pinta di troppo. Ma anziché lasciarsi andare a confessioni tristi o, boh, abbracciarsi e ridere senza motivo, iniziano a immaginare un gioco di corse tra navicelle del futuro. Qualche giorno dopo, Bowers si mette al lavoro sull'idea e ne tira fuori un filmato di presentazione che fa girare tra gli uffici di Psygnosis. In un'intervista a Retro Gamer di una dozzina di anni fa, un'altra delle anime di WipEout, l'artista Lee Carus, racconta che per trasformare quell'idea in uno dei titoli di lancio di maggior di successo di sempre sono serviti un team di una decina di persone (perlopiù grafici come lui), 14 mesi di sviluppo e tutta la pressione di questo mondo. Perché, e torniamo alla premessa da cui siamo partiti, Sony sapeva quanto WipEout fosse una pedina strategica nel suo piano di invasione di Europa e Stati Uniti chiamato "PlayStation". Una pressione che però non ha impedito al team Psygnosis di buttare a mare buona parte di quanto fatto, una volta arrivati a tre quarti del lavoro, e riscrivere il gioco daccapo. Provate a immaginare la faccia dei vertici Sony quando, all'altro capo di un telefono, hanno appreso la notizia. Il designer Nick Burcombe e gli altri erano ambiziosi, determinati e convinti di sapere il fatto proprio: "Tranquilli, ce la facciamo". "Non ce la farete mai", aveva detto loro lo stesso Ken Kutaragi, dopo aver visto un prototipo del gioco in azione, convinto dell'impossibilità di completarlo in tempo. Kutaragi-san voleva dare loro uno stimolo in più? Sfida accettata: "Per un team che si è impegnato duramente", racconterà Burcombe, "è stato come sventolare una bandiera rossa davanti a un toro. Ripensandoci, se si è trattato di psicologia inversa, ha decisamente funzionato..."

La conversazione alcolica con il collega, d'altra parte, aveva solo aiutato qualche mese prima Burcombe a mettere a fuoco degli spunti che nelle teste dei ragazzi di Psygnosis giravano in testa da un po' di tempo. Una navicella simile a quelle di WipEout c'è già nella intro dello shoot'em up Matrix Marauders per Amiga (1990), a ben vedere, e il pitch del gioco era semplice: un racer futuristico che più che a F-Zero guardasse a Super Mario Kart, visto che le armi di WipEout, sin dal primo momento, hanno sempre avuto per i suoi designer l'unica funzione di rallentare gli avversari. Quanto all'altro gioco di corse del domani a cui, ai tempi, in tanti accostarono WipEout, cioè Powerdrome di Michael Powell (Electronic Arts, 1988), Burcombe ha spiegato che per lui e il resto del team ha avuto l'unica funzione di esempio in negativo. Un modello da non seguire nella risposta dei comandi, nel feeling di guida.

Non che i controlli di WipEout fossero tutto questo zucchero. Anzi. Rimettere mano oggi al primo gioco della serie significa riscoprire quanto punitivi fossero quei dannati muretti, in grado di fermare con un'incrollabile supponenza la corsa di un lanciatissimo velivolo antigravitazionale dal futuro. Ma tanto la mente di chi si trovava davanti per la prima (o anche per la ventesima, se è per questo) volta WipEout non poteva badare troppo a concetti banali come la frustrazione, rapita da quelle immagini e martellata com'era da quel soundtrack.

DOPO QUALCHE PINTA DI TROPPO, ANZICHÉ LASCIARSI ANDARE A CONFESSIONI TRISTI O, BOH, ABBRACCIARSI E RIDERE SENZA MOTIVO, NICK E JIM INIZIANO A IMMAGINARE UN GIOCO DI CORSE TRA NAVICELLE DEL FUTURO

LA SOFFITTA DI DOCMANHATTAN

La musica elettronica del momento, lo zeitgeist del 1995 fatto videogioco. Tutto merito di... Super Mario? Super Mario. E Pino D'Angiò? E Pino D'Angiò. Qualche tempo prima, Burcombe sta giocando a Super Mario Kart su Super Nintendo. Proprio mentre taglia il traguardo di un tiratissimo GP della classe 150cc, dalle casse dello stereo gli arrivano le note di "Age of Love", popolare brano di musica trance del 1990 pubblicato da un'etichetta belga e prodotto dagli italiani Bruno Sanchioni e Giuseppe Cherchia, ovvero D'Angiò. Il che vale a dire che sì, esatto: se WipEout ha una colonna sonora pazzesca, dovete ringraziare anche il cantante di "Ma quale idea". Quanto diavolo è piccolo il mondo.

Burcombe resta folgorato da quel momento perfetto di sincronia assolutamente casuale tra gioco e colonna sonora, e vuole proprio qualcosa del genere per il suo WipEout. "Ho avuto un momento zen in cui tutto filava alla perfezione", ricorda Burcombe in un pezzo pubblicato sul blog ufficiale PlayStation tre anni fa. "La sensazione di euforia mentre la musica raggiungeva il suo apice e il kart il traguardo... È stato il momento in cui ho voluto creare un gioco che facesse vivere la stessa cosa".

Convincere le etichette discografiche a concedere a Pygnosis e Sony la musica che serve per far vivere quella stessa cosa, è tutto un altro paio di maniche. Perché siamo ancora nel '95, le macchine da gioco con un lettore CD e quindi in grado di riprodurre dei brani con quel tipo di qualità audio sono ancora una novità, non metabolizzata dai piani alti dell'industria del disco. Le label, sostanzialmente, ignorano che spinta incredibile possano rappresentare i giochi per i loro artisti. Il grosso della colonna sonora di WipEout lo scrive così Tim Wright, sotto il nome d'arte di CoLD StoRAGE: il compositore gallese che per Psygnosis ha già sfornato l'accompagnamento sonoro di giochi come Lemmings, Shadow of the Beast 2 e 3, Leander. Per la versione PAL del gioco vengono aggiunti inoltre due remix di Letfield ("Afro Ride") e dei Chemical Brothers ("Chemical Beats"), e "Wipeout (P.E.T.R.O.L)" degli Orbital. Per complicare ulteriormente le cose, qualche mese dopo vede la luce un album promozionale, WipEout: The Music, che include altri artisti famosi della scena elettronica del tempo (come i Prodigy, un remix della solita "Blue Monday" dei New Order e la stessa "The Age Of Love" da cui tutto era partito), ma lasciando fuori i brani di CoLD StoRAGE. E aveva senso un CD di WipEout senza "Messij", "Cairodrome" o "Cardinal Dancer" di Tim Wright? Brani da superfomento che ancora oggi, se li usi mentre fai un po' di corsetta, ti mettono le ali molto più di qualsiasi energy drink? Insomma.

Se però WipEout riesce a essere davvero quello di cui Psygnosis era certa (e Sony sperava), un cavallo di Troia per portare PlayStation anche a casa di chi considerava i videogame una cosa da ragazzini, un fulgido esempio di un mondo nuovo, figo e così incredibilmente al passo con i tempi, è anche per via del lavoro di un'altra azienda che viene coinvolta in tanti aspetti diversi del prodotto. Il giro di boa di metà anni Novanta assiste all'invasione, anche in paesi occidentali relativamente a secco del fenomeno, dell'anime culture giapponese. Sono gli anni di Ghost in the Shell, della diffusione dei manga, della prima, grande otaku mania su scala planetaria. Se Nintendo fa di tutto, ai tempi, per nascondere alcuni tratti troppo nipponici dei suoi prodotti, Sony, al contrario, avalla la giapponesizzazione di un gioco nato a Liverpool. Quella copertina di WipEout su campo argentato, con le scritte in katakana e il feeling da anime di fantascienza, è frutto, come diversi altri aspetti visivi del gioco, del lavoro di The Designers Republic. Chi altri, se non la compagnia che ai tempi cura le cover degli album di musica elettronica di dozzine di artisti (Aphex Twin, Funkstörung, The Orb...), può curare e cullare lo spirito grafico di un gioco che farà della sua musica elettronica uno dei punti di forza?

LA MUSICA ELETTRONICA DEL MOMENTO, LA RITMATA ANIMA DEL 1995 FATTA VIDEOGIOCO. TUTTO MERITO DI... SUPER MARIO? SUPER MARIO. E PINO D'ANGIÒ? E PINO D'ANGIÒ

Creata a metà anni 80 a Sheffield da Ian Anderson e Nick Phillips, The Designers Republic si guadagna con WipEout la riconoscenza perpetua del popolo del pad. L'agenzia viene coinvolta in un primo momento solo per il packaging del gioco, ma una cosa tira l'altra. Un giorno Carus vede un fax spedito da tDR, impazzisce per il logo della compagnia, passa il foglio allo scanner e appiccica quella scritta su una fiancata di una navicella. Si decide all'istante di coinvolgere Anderson e Phillips anche per il gioco vero e proprio, per dargli un'identità grafica che a WipEout ancora manca. Perché, per far presto, ogni artista del team ha progettato uno degli otto circuiti del gioco (sette, più quello bonus su Marte) andando per conto proprio. Anche la cartellonistica lungo i circuiti, che diventa uno degli elementi grafici più riconoscibili di WipEout, è lì per altre ragioni. Nasce da un'esigenza tecnica: coprire alcuni punti del tracciato, perché sono anni in cui domare i poligoni è ancora difficile, il clipping e i suoi fratelli sono brutte gatte da pelare. Dove puoi, allora, copri. E se la copertura diventa emblema di stile, beh, meglio.

Il 29 settembre del 1995, contro ogni previsione di Ken Kutaragi, WipEout è sugli scaffali per il lancio europeo di PlayStation. In America esce qualche giorno dopo (21 novembre), e a stretto giro il gioco approda anche su PC (ottobre e novembre, a seconda dei mercati) e Sega Saturn (febbraio 1996). Il tour promozionale avviene ovviamente nel circuito dei locali da ballo, e un filmato in CGI di WipEout realizzato per l'occasione da Psygnosis appare nel film Hackers. Era una pellicola Sony Pictures, si giocava in casa. Naturalmente, pure qui, in una scena ambientata in un nightclub. Vi ricordate una giovane Angelina Jolie col caschetto che gioca a un WipEout posticcio impugnando due joystick? Ecco.

AVEVA SENSO UN CD DI WIPEOUT SENZA MESSIJ, CAIRODROME O CARDINAL DANCER DI TIM WRIGHT? BRANI DA SUPERFOMENTO CHE ANCORA OGGI, SE LI USI MENTRE FAI UN PO' DI CORSETTA, TI METTONO LE ALI PIÙ DI UN ENERGY DRINK

Ma all'inizio di questo articolo si diceva delle controversie scatenate dalla promozione di WipEout. La potenza di PlayStation che non andava sottovalutata, in questo caso, si traduce nelle pubblicità apparse sulla stampa inglese in due tizi dall'aria strafatta, con le maglie bianche (con alcuni loghi del gioco) e i volti sporchi di sangue. WipEout, "a dangerous game", recita il claim sotto quegli sguardi stravolti. Per la cronaca, una dei due finti-fattoni, la modella sulla sinistra, era Sarah Cox, futura presentatrice di molti programmi della BBC. L'idea veicolata poco sottilmente dalla pubblicità è che giocare a WipEout è come assumere un acido: inizia quindi, non a caso, a circolare la voce falsa che la E maiuscola di quel logo (che per fare i precisini aveva pure la sua brava dose di apostrofi superflui: la grafia corretta è

wipE'out") stia per ecstasy. La provocazione funziona, si parla ancora di più di un titolo e di una console che è già sulla bocca di tutti. WipEout diventa non solo il titolo di lancio europeo più gettonato di PlayStation, ma il gioco più venduto in assoluto in quegli ultimi sgoccioli di 1995, piazzando qualcosa come un milione e mezzo di copie. PlayStation, questa macchina da gioco con un nome da giocattolo che, però, Sony non vuole sia percepita come un giocattolo, non ha solo porting notevoli di titoli da sala come Tekken o Ridge Racer, ma ti trascina in casa una dose di futuro, passando per un locale in cui si balla. E per gustartelo al meglio non devi neanche tenere acceso lo stereo e aspettare che passi casualmente in FM un brano scritto da Pino D'Angiò.

L'investimento di Sony e la fiducia data a Psygnosis, anche quando quei ragazzotti di Liverpool si sono messi in testa di riscrivere da zero un gioco già pronto per tre quarti, ha pagato. Ora c'è da spingersi un altro po' più in là, cementare questo muro portante della storia del videogioco. C'è da portare il campionato di corse antigravità del 2052 (la F3600 Anti-Gravity Racing League), il circo sfrecciante fatto di Feisar, Qirax, AG Systems e Auricom Research, con i loro loghetti anime e le loro livree colorate, ancora più avanti nel futuro. Cioè nel 2097, visto dal 1996. Ma di quello parliamo il mese prossimo. Fino ad allora, allacciate le cinture, luci accese anche di giorno e, soprattutto, occhio a quelle infide mine dietro un curvone. ❑

A cura di **Paolo Besser (paolone@thegamesmachine.it)**

FATTI UN WINDOWS SU MISURA!

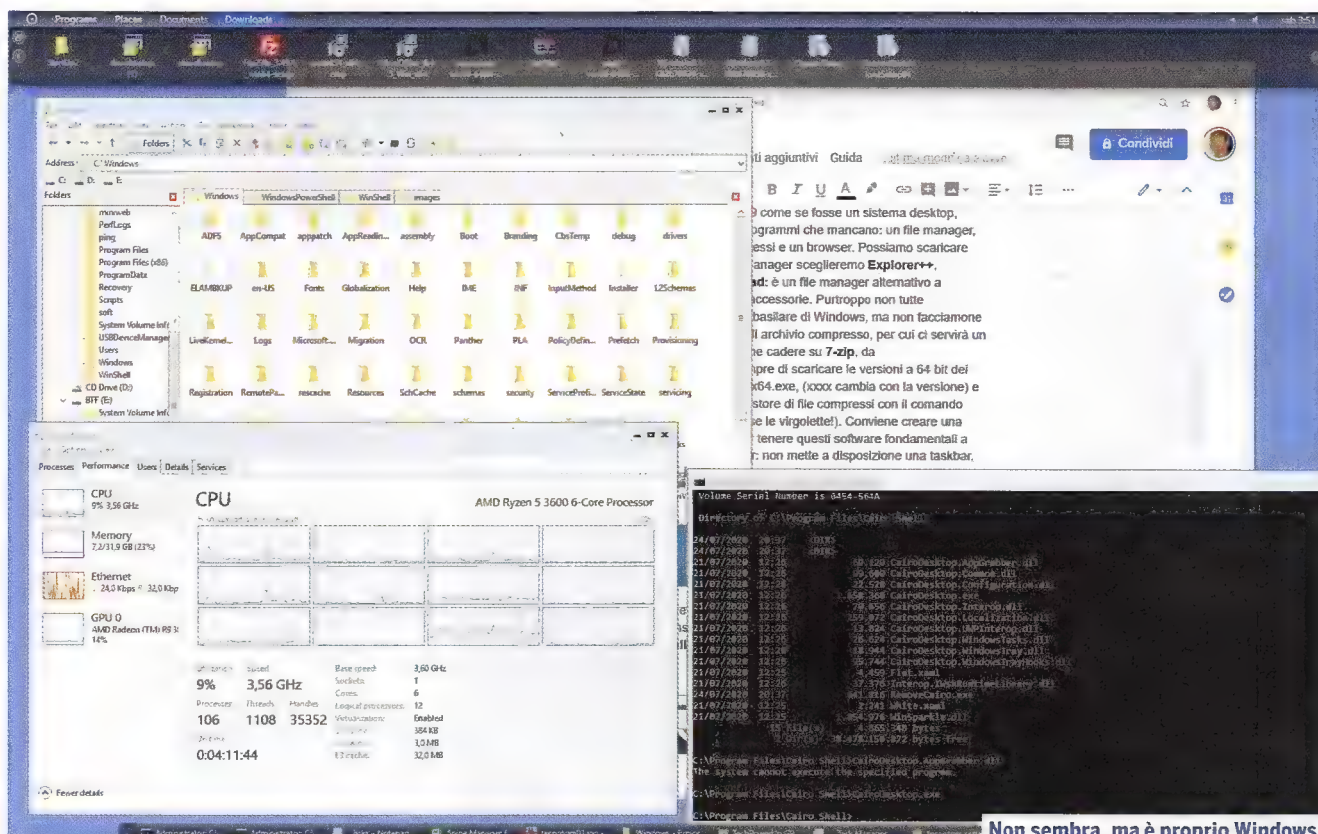
Quante volte avete accusato Windows 10 di essere "inutilmente grosso"? Se avete un PC che vi avanza o una macchina virtuale, potete seguirci in questo folle esperimento...

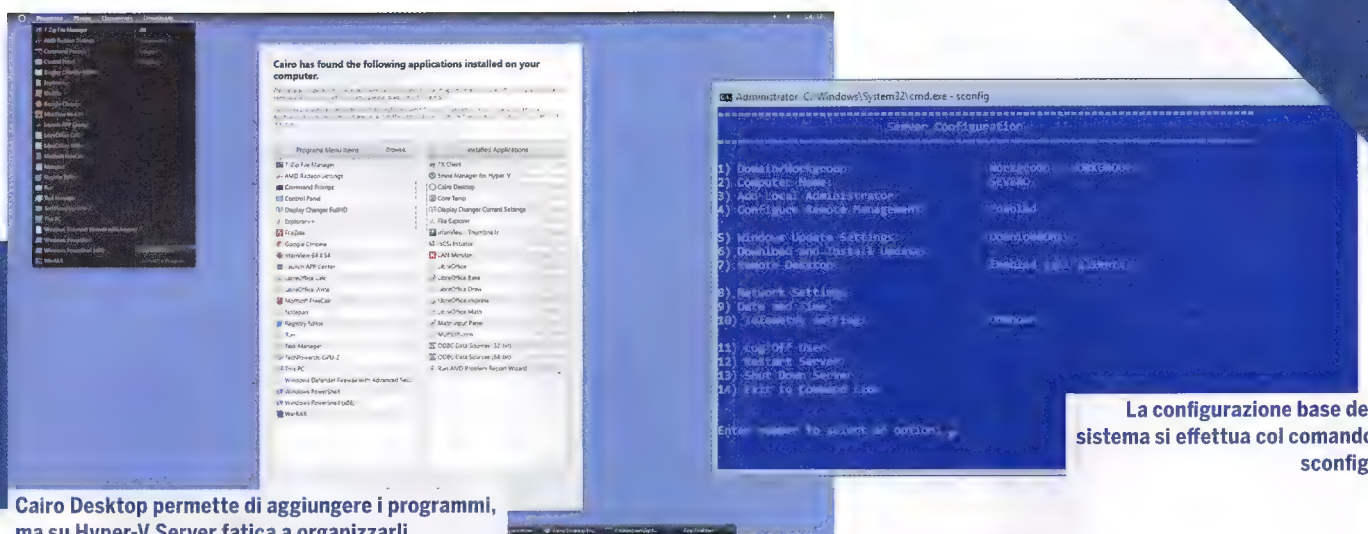
Quando si cambia il PC ci si interroga sempre sul destino di quello vecchio: Perché non rivenderlo, magari per poche decine di euro? Perché no. Buttare nel RAEE l'amico di tante battaglie? Non sia mai! E allora di solito si finisce per usarlo come "muletto", un computer secondario da tenere acceso solo quando serve. Se abbiamo trasferito la licenza di Windows sul computer nuovo, tuttavia, dobbiamo scendere a patti col sistema operativo: di solito si installa Linux. Distribuzioni come Ubuntu, Fedora o Mint garantiscono piena produttività con il software nei loro repository, ma richiedono una manualità con un sistema "alieno" che molti non hanno e non vogliono sviluppare. Sarebbe bello poter avere Windows legalmente, gratis, pronto per funzionare anche su questo PC, giusto? Beh, fortunatamente - ma con molti limiti - si può avere. E a fornircelo è proprio Microsoft, in un'incarnazione che può essere molto più flessibile di quanto non sembri all'inizio.

VI PRESENTO MICROSOFT HYPER-V SERVER 2019

Windows Server è la versione di Windows che gira normalmente sui server aziendali. È simile a Windows 10 ma ha una robustezza maggiore, e il costo per la licenza può superare quello dell'intero computer. Di sicuro non serve a giocare: viene usata per far girare database relazionali, controller di dominio, server web o di posta elettronica. Tuttavia, ne esiste una versione totalmente gratuita, destinata a fare solo da hypervisor, cioè da host per una o più macchine virtuali. Si chiama Microsoft Hyper-V Server 2019, ed è una "riduzione" di Windows Server 2019 che si può scaricare liberamente dal sito Microsoft (tinyurl.com/winevl) e usare senza limitazioni sul proprio computer, a patto ovviamente di soddisfare almeno i requisiti minimi richiesti. Con "riduzione", però, si intende qualcosa di drastico: una volta avviato, il sistema non ha neanche un desktop, un file manager, o qualcosa con cui gestire il computer. Non è molto diverso da una vecchia versione di Linux con la shell di comando e basta. L'interazione con l'utente avviene solo per mezzo di un prompt (con cui si possono dare solo i comandi fondamentali, accedere alla PowerShell oppure avviare le pochissime applet grafiche a disposizione) e la gestione di un ambiente Windows così "minimal" è ovviamente a portata soltanto di chi conosce molto bene il sistema, magari perché anni fa si era fatto le ossa su MS/DOS. Andrebbe usato solo in remoto da un altro computer, per gestire macchine virtuali, ma renderlo un sistema utilizzabile direttamente dall'utente richiede pochi passaggi.

QUATTRO PROGRAMMI FONDAMENTALI

Per iniziare a usare Microsoft Hyper-V Server 2019 come se fosse un sistema desktop, occorre fornigli almeno le "alternative" a quattro programmi che mancano: un file manager, un desktop manager, un gestore per archivi compressi e un browser.

Non sembra, ma è proprio Windows!

Cairo Desktop permette di aggiungere i programmi, ma su Hyper-V Server fatica a organizzarli.

La configurazione base del sistema si effettua col comando sconfig.

Possiamo scaricare l'occorrente per mezzo di un altro PC. Come file manager sceglieremo Explorer++, disponibile al sito explorerplusplus.com/download: è un file manager alternativo a Explorer che racchiude in sé un sacco di funzioni accessorie. Purtroppo non tutte funzioneranno correttamente con questa versione spartana di Windows (una su tutte: il drag'n'drop), ma non facciamone un dramma. Explorer++ è disponibile sotto forma di archivio compresso, per cui ci servirà un archive manager per estrarlo. La scelta non può che cadere su 7-zip, da www.7-zip.org/download.html. Ricordiamoci sempre di scaricare le versioni a 64 bit dei programmi. Una volta lanciato l'eseguibile 7zxxxx-x64.exe, (xxxx cambia con la versione) e terminata l'installazione, possiamo richiamare il gestore di file compressi con il comando "%PROGRAMFILES%\7-zip\7zFM.exe" (comprese le virgolette!). Conviene creare una cartella facile da ricordare, per esempio C:\bin, per tenere questi software fondamentali a portata di mano. Explorer++ è solo un file manager: non mette a disposizione una taskbar, uno sfondo per il desktop o cose del genere. Per tutte quelle cose ci serve, per l'appunto, un desktop manager. In questo caso la nostra scelta è ricaduta su Cairo Desktop Environment, da cairoshell.com, una GUI per il sistema un po' diversa da ciò a cui Windows ci ha abituati - più simile, per certi versi, a MacOS, AmigaOS e certe versioni di Linux. Cairo mostra una barra dei menu in alto (a cui associa la pressione del tasto Windows) e una taskbar in basso, permette di rilevare i programmi installati e personalizzare il proprio menu programmi, con cui è possibile eseguirli. Ovviamente, sarà nostro compito aggiornare la lista ogni volta che installeremo qualcosa di nuovo. Infine, il browser. La scelta più ovvia è Chrome, dato che le ultime versioni di Firefox non si installano nemmeno. Conviene scaricare un pacchetto di installazione offline. Per semplicità vi forniamo noi uno short-url con cui farlo: tinyurl.com/fullchrome64.

Il nostro "Windows autodafé" non ci permette di videogiocare, ma è leggero come una piuma!

DRIVER E FUNZIONALITÀ AVANZATE

Come abbiamo detto fin dall'inizio, Microsoft Hyper-V Server 2019 non è un sistema desktop e non andrebbe usato per questo scopo. Tuttavia, si tratta pur sempre a tutti gli effetti di un "kernel windows" con annesse librerie, per cui buona parte dei programmi per Windows funzionerà senza grossi problemi. I primi grattacapi arriveranno quando cercherete di installare i driver per il vostro hardware. Dovrete naturalmente cercarli nella versione per Windows Server e non sempre saranno disponibili. Quelli per Windows 10 non sempre funzioneranno. Per la cronaca, l'ultimo driver disponibile per le schede video AMD Radeon fino alla serie R9/RX sono i Crimson 17.2.1 (tinyurl.com/amd1721), dopodiché AMD ha deciso che su Windows Server solo i prodotti Radeon PRO e similari sarebbero stati supportati. La cosa super-importante per il vostro muletto, tuttavia, sarà il funzionamento della scheda di rete. Noi abbiamo effettuato questo tipo di installazione sul nostro testbed, una motherboard Gigabyte Aours Master x570 che ha due schede di rete, una gigabit Intel e una Realtek da 2.5 Gbps. Abbiamo scaricato i driver per entrambe e paradossalmente solo quelli di Realtek hanno rilevato correttamente la scheda e permesso di acquisire un prezioso indirizzo IP. L'installazione nuda e cruda, in ogni caso, dovrebbe garantire almeno la possibilità di collegare le chiavette USB al sistema, con cui trasferire il software. Se sul vostro sistema principale avete Windows 10 a 64 bit, occorre che copiate il file oledlg.dll da entrambe le cartelle C:\Windows\System32 e C:\Windows\SysWOW64, per inserire ciascuna delle due versioni sulle stesse cartelle della macchina Hyper-V Server: in caso contrario, molti programmi si rifiuteranno di installarsi e di funzionare, proprio perché manca questa importante libreria. Abituatevi all'idea di trasferire file da un PC all'altro, perché sarà necessario farlo ripetutamente.

UN ALTRO GENERE DI "DIVERTIMENTO"

"Giocare" con questa versione di Windows costituisce un passatempo formidabile (e parecchio masochista, lo riconosciamo...) per prendere dimestichezza con il funzionamento "interiore" di Windows, quello che normalmente diamo per scontato grazie a tutte le applet grafiche che mette a disposizione. Di fatto, è un po' come tornare alle distribuzioni di Linux che circolavano a metà anni Novanta, con mille cose che riuscivamo a far funzionare soltanto dopo aver passato diverse ore sui motori di ricerca, a volte trovando delle alternative e a volte rinunciando del tutto. Come per scrivere questo articolo, per esempio, visto che il fido LibreOffice andava in crash tentando di salvare i file: alla fine ho aperto Chrome, l'ho puntato al mio account di Google Drive e l'ho scritto con il suo word processor. Ma volete mettere la soddisfazione di aver creato il vostro ambiente operativo da zero, partendo dalle fondamenta, costruendolo unicamente sulla base delle vostre specifiche esigenze? Se avete bisogno di qualche utility fondamentale "per iniziare", partite pure da qui: tinyurl.com/winhnuty, qualcuno ci ha già pensato per voi. Solo un consiglio: non installate tutto, ma solo quello che serve, programma per programma. ❑

SUPER X-FI
La tecnologia Super X-Fi di Creative è senza dubbio una delle più innovative nel campo dell'audio per PC: grazie a una proiezione tridimensionale delle nostre orecchie, il software a corredo dei dispositivi che ne sono dotati possono equalizzare il suono secondo un profilo ad hoc, migliorando in modo considerevole la fruizione di musica, film e giochi.

GRANDI DRIVER IN NEODIMIO
L'arma principale di queste cuffie sono i due altoparlanti full-range in neodimio, da 50 mm di diametro: hanno un'impedenza di 32 Ohm e possono riprodurre suoni con frequenze comprese tra i 20 e i 20.000 Hz, spaziando dai bassi più profondi agli alti più secchi e acuti. Il programma SXFI Control permette di cambiare il colore dell'illuminazione esterna dei padiglioni.

UN SUPER-MICROFONO
Il microfono CommanderMic include un filtro anti-clipping e ha una risposta in frequenza compresa tra i 100 e i 16.000 Hz, probabilmente il miglior intervallo che si sia visto fin ora su una cuffia Creative: per fare un confronto, il microfono delle SXFI Air si fermava solo a 8.000 Hz e quello delle più "giocose" BlasterX H6 a 15.000, con un eccellente sistema di cancellazione del rumore di fondo.

COMODE DA INDOSSARE
I cuscinetti in gommapiuma attorno agli altoparlanti sono di tipo memory, si adattano alla forma delle orecchie e del cranio, e sono rivestiti di un materiale in simil-pelle (sul modello Air, invece, il rivestimento era di tessuto). Questo ne aumenta l'attrito ma tende a far sudare un po' di più i lobi, sebbene queste cuffie siano complessivamente molto comode da indossare.

DIPENDENZE ESTERNE
Per poter usare la tecnologia Super X-Fi è necessario registrare un account sul sito Creative e fornire i propri dati biometrici: tre foto di testa e orecchie. Queste foto andranno scattate necessariamente con uno smartphone, su cui dovrà essere installata l'app SXFI. Naturalmente, avrete anche bisogno di qualcuno che ve le scatti, le foto: da soli è impossibile.

SXFI GAMER

Produttore: **Creative** Prezzo: **€ 129** Internet: **it.creative.com**

È con molto entusiasmo che abbiamo accolto in redazione questo prodotto, le prime cuffie Super X-Fi specifiche per giocatori, dotate addirittura della nuova tecnologia "SXFI Battle" per sparatutto a affini. Dal punto di vista estetico riprendono la forma, le dimensioni e buona parte delle caratteristiche tecniche del fortunato modello SXFI Air: ritroviamo lo stesso arco e la stessa forma dei padiglioni, con le stesse staffe semi-rigide che ne impediscono la rotazione. Rispetto alle Air, tuttavia, queste sono esclusivamente cablate e sensibilmente più leggere: solo 217 grammi invece di 338, una differenza dovuta alla minore quantità di elettronica e per l'assenza di una batteria. Le SXFI Gamer funzionano solo tramite il classico jack stereofonico da 3,5 mm o per mezzo di un connettore USB di tipo C. Quest'ultima è la modalità più interessante, perché consente di accedere a tutte le funzioni: audio posizionale, SXFI, esclusione del rumore di fondo per il microfono e illuminazione dei padiglioni. Il cavo USB di tipo C consente di collegare le SXFI Gamer anche a console, tablet e smartphone ma, laddove non fosse possibile, c'è sempre l'opzione del cavo stereofonico, che prevede anche il supporto del microfono. Il software SXFI Control permette di usare le cuffie in tre modalità: stereo, surround 5.1 e surround 7.1, con e senza equalizzazione. L'audio posizionale funziona molto bene: gli algoritmi di Creative svolgono un lavoro encomiabile, offrendo una resa realistica dello spazio circostante, migliorando l'esperienza sia con i giochi, sia coi film, dove di solito questi sistemi surround funzionano meglio. Le SXFI Gamer sono davvero eccellenti: le abbiamo messe alla prova con qualsiasi genere musicale, con diversi film, con tutti i videogiochi su cui ha senso l'audio posizionale e non hanno mai perso un colpo. L'audio è pulito, i bassi sono caldi e profondi, gli alti precisi e cristallini. Mai una perdita di dettaglio. Mai una distorsione. Se poi attiviamo la modalità SXFI Battle, i passi e i colpi avversari diventano più asciutti e più facili da distinguere, senza che si perda nulla di tutto il resto. È davvero difficile pretendere di più anche se, per pignoleria, va detto che il sistema di illuminazione non si può coordinare a quello di altri prodotti – anche della stessa Creative.

FINALMENTE UN PAIO DI CUFFIE PER NOI VIDEOGIOCATORI DOTATE DELLA CELEBERRIMA TECNOLOGIA SUPER X-FI!

9.0

ACCESSORIATO

Una volta aperta la confezione, troviamo il display Nexus e una serie di accessori: un case esterno, dotato di una prolunga USB, in cui è possibile adagiarlo se la nostra tastiera non è "compatibile"; tre staffe adesive di adattamento per il fissaggio alla tastiera; uno strumento di rimozione in plastica e il manuale di istruzioni.

MEGLIO IN COMPAGNIA

Il vero divertimento arriva se, in casa, abbiamo anche altre periferiche Corsair gestite con il programma iCUE: in questo caso, ognuna di loro "popolerà" il Nexus in tempo reale, aggiungendo una schermata proprietaria con tutte le funzioni del caso. Possiamo quindi aggiungere macro alle tastiere, controllare l'audio delle cuffie, regolare la sensibilità del mouse e così via.

UNA MINI SCHEDA AUDIO

Sul retro del microfono c'è un'uscita da 3,5mm per le cuffie, che non servono solo per il monitoraggio diretto: nello chassis c'è anche una mini-scheda audio integrata con una risoluzione di campionamento di 24bit e una frequenza pari a 48 kHz. Così, possiamo usare il Wave:1 anche come scheda audio USB, all'occorrenza. Comodo soprattutto per i PC portatili.

PIUTTOSTO "CHOOSY" CON GLI HUB

L'unico requisito per la compatibilità è una porta USB 2.0. In laboratorio usiamo un piccolo selettore KVM della Hamlet per collegare due computer a monitor, mouse e tastiera, dotato di porta 2.0, ma non c'è modo di far riconoscere il Nexus ai due PC collegati. Idem con un altro hub 2.0. Collegandolo direttamente ai PC o ad altri hub USB 2.0 e 3.0, invece, nessun problema.

DIPENDENTE DAL SOFTWARE

iCUE Nexus funziona soltanto in abbinamento al software iCUE. Non ha una memoria interna e non può memorizzare le proprie impostazioni direttamente sul dispositivo: in pratica, scollegandolo da un computer e collegandolo a un altro, sarà necessario ripetere l'installazione di iCUE e, al limite, importare dal primo computer la configurazione corrente.

ICUE NEXUS

Produttore: **Corsair** Prezzo: **€ 99** Internet: **www.corsair.com/it**

iCUE Nexus è un display di accompagnamento touch-screen che può essere usato individualmente o fissato alla tastiera. Può aggiungere funzionalità, attivare macro, lanciare programmi, mostrare widget proprietari e, perché no, il carico corrente dei processori e la temperatura della scheda video, oltre a svolgere da 'telecomando' per tutte le periferiche di Corsair supportate dal software iCUE. Il display è dotato di un cavetto USB lungo pochi centimetri, perché le tastiere di Corsair più adatte a ospitarlo (come l'ottima K70 RGB MK.2, con cui lo abbiamo testato) hanno una presa USB 2.0 piazzata vicino al cavo di collegamento. Questo significa, purtroppo, che se la tastiera è di un'altra marca o ha una presa un po' più lontana, dovremo ricorrere al case esterno o a una prolunga, che sarà nostro compito procurare e "nascondere" opportunamente. Ogni schermata del dispositivo dispone di sei slot per widget o pulsanti. I widget sono elementi grafici animati che raccolgono informazioni, ma con cui non è possibile interagire: al momento, l'unica tipologia disponibile è costituita da alcuni indicatori di stato del sistema e da un orologio. Ci aspettiamo che la loro quantità possa aumentare col tempo e con le successive versioni di iCUE. Per adesso, possiamo visualizzare il carico dei core del processore centrale, la temperatura della GPU e poco altro. Programmare i pulsanti è semplice: basta fare clic su Button – Azione e poi scegliere cosa fargli fare e come. Possono avviare programmi, inserire frasi di testo, programmare macro, eseguire funzioni multimediali in abbinamento al media player di sistema e accedere alle funzioni specifiche delle periferiche Corsair. Per esempio, la tastiera K70 si arricchisce di sei pulsanti programmabili G1 – G6, possiamo attivare e disattivare l'audio, cambiare al volo l'effetto di illuminazione e c'è spazio anche per un bottone in più, a cui ho subito assegnato l'apertura del media player. Ho voluto testare meglio questa funzionalità e ho collegato al sistema un paio di cuffie Virtuoso: immediatamente, sul display del Nexus è comparsa una nuova schermata con le sue funzioni di controllo. Non è ancora finita: Corsair fornisce anche profili già pronti per alcuni videogiochi, con cui è possibile interagire quando sono in funzione. In conclusione, Nexus è un piccolo gioiellino superfluo ma desiderabile, capace di svolgere molteplici funzioni.

UN OGGETTO "IN PIÙ" DI CUI VI INNAMORERETE A PRIMA VISTA E DI CUI NON POTRETE PIÙ FARE A MENO. FORSE.

8.4

SU MISURA PER GIOCARE
Con una GPU Nvidia RTX 2060 e un display da 144 Hz, il gioco è certamente lo scopo principale di questo computer, capace di eseguire senza problemi qualsiasi titolo recente alla risoluzione nativa dello schermo, 1920x1080 pixel.

SOBRIO ED ELEGANTE
Il Legion 5 di Lenovo ci delizia con un look formale e delicatamente sobrio, privo di ghirigori infantili e di inutili tamarrate sulla scocca. L'unico vezzo è riservato al logo Legion scavato su un angolo del coperchio.

PERSONALIZZABILE ALL'ACQUISTO
Le diverse configurazioni di questo portatile possono prevedere anche GPU dal costo inferiore, come le GeForce GTX 1650, 1650 Ti e 1660 Ti, con schermi – sempre FullHD da 15,6 pollici – da 60 e 120 Hz, ma chi vuole può addirittura "esagerare" con un display "da sogno" compatibile HDR 400 e dotato di refresh a 240 Hz. Anche per il processore sono previste opzioni differenti.

TASTIERA TRUESTRIKE
La tastiera retroilluminata TrueStrike non è meccanica, perché una soluzione del genere avrebbe incrementato il peso, i costi e le dimensioni del prodotto, ma offre una corsa di 1,4 mm e un sistema di pressione morbido: il tocco è netto, preciso e protetto da una tecnologia anti-ghosting che opera sul 100% dei pulsanti, risultando quindi una soluzione ottimale anche in assenza di microswitch.

LEGION 5 15IMH05H

Produttore: **Lenovo** Prezzo indicativo: **€ 1.899** Internet: **www.lenovo.it**

Quando si parla di PC per hard core gamer, difficilmente si pensa a un portatile. Ma l'esigenza di muoversi, talvolta, sconfigge ogni pregiudizio e tocca scegliere tra configurazioni galattiche ma troppo costose, oppure scegliere un modello di fascia intermedia, con una configurazione più morigerata ma ottimale per lo scopo primario, cioè giocare. La configurazione prevista per noi da Lenovo è basata sulla CPU "intermedia" Core i7-10750H, quella dal miglior rapporto tra prezzo e prestazioni: con 6 core dotati di HyperThreading (12 core logici) e una frequenza Turbo massima di 5 GHz, è sicuramente uno dei processori mobile migliori in circolazione, perfetto per il gioco ma eccellente anche per il lavoro. La "nostra" configurazione prevede anche un drive di sistema SSD NVMe da 2 TB/s di transfer rate grande 500 GB e un hard disk secondario ampio un terabyte che, nonostante la velocità di rotazione di soli 5400 giri al minuto, muove comunque i suoi 135 MB al secondo, assicurando un caricamento del sistema pressoché istantaneo e una gestione dei dati ottimale. Ma i motivi per cui ci è piaciuto così tanto sono l'eleganza e le performance. In un mondo fatto tradizionalmente di scocche vistose e arzigogoli stravaganti, il Legion 5 si distingue con un look sobrio e professionale: di sicuro non avreste nessuna remora a mostrarlo a colleghi e clienti. Con una GPU come la GeForce RTX 2060 e uno schermo Full HD, un connubio perfetto, nessuno dei giochi che abbiamo provato ha mostrato il benché minimo tentennamento. Resident Evil 3, al massimo del dettaglio, viaggia tra i 100 e i 120 fps. Shadow of the Tomb Raider, senza ombre in ray-tracing, senza tassellatura e a livello di dettaglio Ultra, ha totalizzato 83 fps e 12.383 punti nel suo benchmark interno. Attivando tessellation e ombre in RT a livello medio, e mantenendo tutte le altre impostazioni al massimo, abbiamo toccato probabilmente lo "sweet spot" di questo gioco a 68 fotogrammi al secondo, con una qualità visiva pazzesca. A certificare la bontà della configurazione, in ogni caso, contribuiscono anche i 14.527 punti totalizzati al benchmark Fire Strike del 3D Mark e i 6.168 punti ottenuti con la prova Time Spy. Userbenchmark assegna a questo portatile un voto pari a 75% sul lato gaming (un valore di tutto rispetto!), 108% come desktop e 89% come workstation. Insomma, un sistema promosso a pieni voti con cui sarà possibile giocare bene, o comunque ben al di sopra della soglia della decenza, per diversi anni a venire!

UN PORTATILE PER GIOCARE CHE SI MIMETIZZA PERFETTAMENTE DA "PC DA LAVORO", GRAZIE AL LOOK SOBRIO ED ELEGANTE

9.7

MAG272CQR

Produttore: **MSI** Prezzo indicativo: **€ 449** Internet: **it.msi.com**

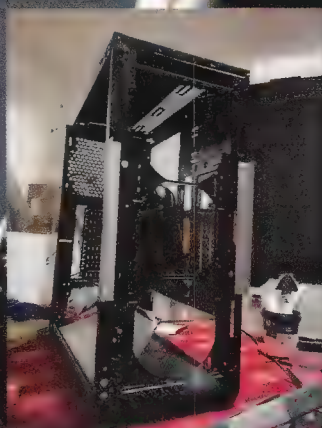
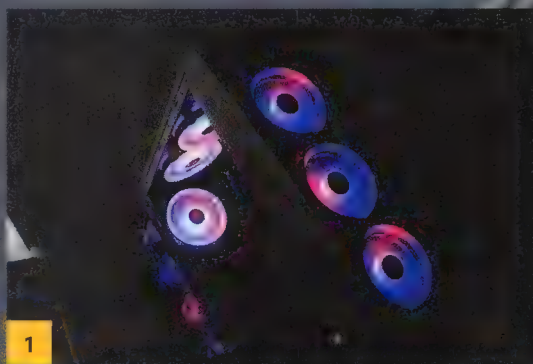
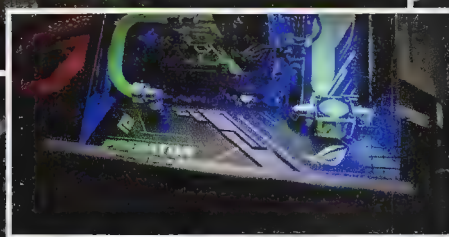
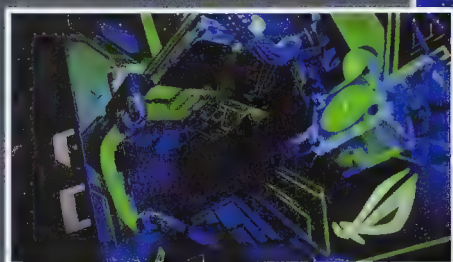
MSI ci sta abituando a prodotti sempre più curati nei dettagli e con tecnologia sempre più raffinata e sta creando al contempo degli oggetti destinati a consumatori specifici, come i gamer. L'Optix MAG272CQR è uno di questi: un monitor curvo da 27" dedicato ai gamer che amano questo tipo di visualizzazione. Molto buone le specifiche tecniche (risoluzione e tempi) e quelle di luminosità, gamma e contrasto per l'utilizzo in questo ambito. Tutti i controlli, compreso quello dei LED posteriori, avviene tramite l'ormai collaudato joystick accessibile sul lato destro del telaio, sul retro del pannello, oppure tramite il menu OSD. La struttura è solida, un mix di plastica e metallo, e il piedistallo permette tuttavia di regolare solo altezza e inclinazione (la rotazione orizzontale può avvenire girando anche il piedistallo). Non manca l'attacco VESA 100 e il braccio a scomparsa porta cuffie. Dalle impostazioni e dai preset disponibili si vede subito quanto il prodotto sia pensato per i gamer (ed effettivamente risulta meno adatto ad altri utilizzi): modalità come visione notturna, FPS e controlli motion blur consentono di ottimizzare la visione durante i giochi permettendo all'utilizzatore di raggiungere la massima attenzione sulla scena. I 165 Hz massimi garantiscono immagini stabili, manca il G-Synch ma non abbiamo notato particolari problemi durante l'utilizzo del FreeSynch. Negli altri ambiti, come visione di film o nel lavoro, il pannello presenta caratteristiche discrete senza brillare: c'è la modalità cinema, un "appena accennato" HDR, la possibilità di filtrare la componente BLU... ma nulla di formidabile.

UN MONITOR DESTINATO AI GIOCATORI CHE TROVERANNO UN VALIDO COMPAGNO DI GIOCHI

L'Optix MAG272CQR è un monitor che è in grado di soddisfare tutti i videogiocatori in cerca di uno schermo QHD con un refresh superiore ai soliti 144 Hz. Anche nei colori si trova molta soddisfazione: non stiamo parlando di calibrazione colore, accuratezza Pantone o spazi colori ampi e specifici, ma di quello che effettivamente il monitor fa percepire durante il gioco. Le molte funzionalità di configurazione non sono solo numerose ma anche ottime per i neofiti. Le porte sul retro sono complete (compresa la USB C) e mettono al sicuro da ulteriori necessità nel breve periodo. Il prezzo è corretto. Nel caso vi piacciano i monitor curvi è un modello da valutare per l'acquisto.

8.6

PREDATOR

Dopo Warboy e Samod, passiamo a Tod Mod (Umberto Todaro), anche lui membro degli Italian Extreme Modder. Questa volta il PC è un tributo al famoso film del 1987 Predator. Ecco la mod al completo!

FASE 1: SMONTAGGIO E MODIFICA CHASSIS

Nella prima fase si andrà a disassemblare completamente il case dalle sue paratie (1) e dalle parti superflue.
Successivamente ho creato un'apertura sul top (2-3) in modo da avere più spazio per l'installazione dell'impianto di raffreddamento a liquido aggiungendo anche delle staffe in alluminio (4-5) che serviranno a fissare tutti gli elementi esterni che realizzerò successivamente.

TEAM: ITALIAN EXTREME MODDERS
www.facebook.com/ItalianExtremeModders

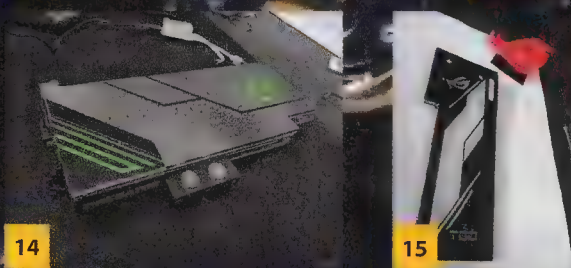
FASE 2: REALIZZAZIONE ARTIGIANALE DELLA MASCHERA PREDATOR

La parte focale di questa opera sarà rappresentata dall'elmo di Predator. Ho realizzato il modello in vetroresina (6) partendo dal modello stampanto in 3d, ed ho implementato il caratteristico mirino a cui collegherò 3 led rossi (7) e ho aggiunto le staffe per il fissaggio al case (8). Poi ho realizzato una verniciatura effetto ossidato/usurato che si ottiene con una particolare tecnica di verniciatura su bagnato (9). Per rendere più accattivante l'elmo ho realizzato artigianalmente con una mistura di silicone e schiuma espansa le trecce caratteristiche di Predator (10).

6 7 8 9 10 11 12 13

FASE 3: REALIZZAZIONE CUSTOM PARATIE ESTERNE, BAXKPLATE SCHEDA VIDEO E TANICA

Seguendo il design da me ideato, ho tagliato (11) e curvato a caldo (12) il plexiglass verniciandolo con la stessa tecnica utilizzata per l'elmo (13). Anche la scheda grafica è stata personalizzata con un copertura in plexiglass e verniciata rimandendo in tema (14). Infine ho realizzato la tanica (15) dell'impianto di raffreddamento a liquido custom che conterrà il liquido verde fluo come il plasma di Predator.

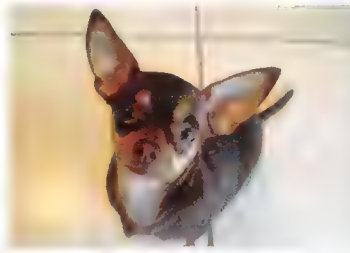
14 15 16 17 18 19 20

FASE 4: INSTALLAZIONE HARDWARE E REALIZZAZIONE IMPIANTO A LIQUIDO

Adesso che tutti gli elementi della mod sono pronti (16) si procede alla installazione dell'hardware (17) e alla realizzazione dell'impianto di raffreddamento a liquido (18) con tubi rigidi (19) che verranno piegati (20) tramite una pistola termica da carrozziere ad alta temperatura.

CLICKBAIT EDITION

Cari lettori di BovaByte, dopo un'attenta analisi del mercato editoriale e una certa propensione a dare tutto per scontato, abbiamo deciso di rivoluzionare la rubrica trasformandola in un 'clickbait', vale a dire uno di quei lunghi articoli completamente inutili e talvolta inconcludenti che pullulano sul web, si dilungano e diluiscono per almeno ventotto pagine, e poi alla fine immancabilmente vi chiedete "ma cosa diavolo ho letto?". Siccome questa è una rivista di carta e non possiamo metterci i popup e i banner pubbicitari dappertutto, dovrete necessariamente seguire l'articolo tramite la numerazione. Voi, per piacere, fate finta che tra un paragrafo e l'altro ci sia un pulsante con scritto "Avanti"; poi, per rendere il tutto più realistico, nonché vicino alla 'true experience', aspettate almeno 10 secondi tra una lettura e la successiva. Trenta secondi se avete ancora l'ADSL. Pronti? Via! ❑

1 La scorsa settimana è capitato un fatto a dir poco incredibile. Il Pastore non si sarebbe mai immaginato quale drammatica piega potesse assumere la giornata. Se solo un colpo di fortuna non lo avesse messo sul giusto avviso, il destino gli avrebbe riservato uno scherzo beffardo. Se vuoi sapere qual è stato il colpo di fortuna che gli ha risparmiato uno scherzo del destino beffardo, prosegui nella lettura.

2 Quella mattina il Pastore si era svegliato di buon ora. Non capita molto spesso che si svegli di buon ora perché di solito rimane chiuso nel suo antro fino a notte fonda, a guardare siti suddivisi in categorie dove la gente davvero si ama indipendentemente dal sesso, dalla razza, dalla religione e spesso dimostra un grande amore anche per il mondo animale. Ma quella notte il Pastore non aveva dormito gran che bene, e alle 6.30 del mattino era già in piedi.

3 Cosa avrebbe mai potuto fare il Pastore una volta in piedi? Pensò e ripensò al programma della giornata, rimuginando sulla nottata persa a rivoltarsi continuamente nel letto. "Perché non ho dormiiitoooo? - pensava il Pastore, biascicando le vocali anche nella sua immaginazione – Sarà mica stato il condizionatore troppo rumoroso?". Se vuoi sapere cosa ha fatto il Pastore appena sveglio e in che condizioni versa il condizionatore, va' avanti a leggere!

4 Aveva comprato quel condizionatore dieci anni prima. Lo aveva manutenuto con la stessa pedissequa dovizia di attenzioni che normalmente un viticoltore riserverebbe alle proprie uve. Ogni sei mesi smontava i filtri e li ripuliva, passava il disinfettante e perfino il deodorante, ma ogni due anni chiamava il tecnico per effettuare una completa revisione dell'apparecchio. Stavolta, però, la giornata avrebbe preso una piega diversa.

IL PASTORE STAVA PER PERDERE TUTTO, QUANDO IMPROVVISAMENTE!

5 Ma non era tempo di pensare al condizionatore. Non adesso. Il sole era già alto nel cielo estivo e la temperatura si stava alzando: se non avesse agito subito, preparandosi un buon caffè caldo, la colazione gli sarebbe stata indigesta. Così si è avvicinato alla macchinetta, ha riempito il filtrino con la miscela appena macinata "perché le cialdeee non sono professionaaaaliiii!" e aperto il rubinetto dell'acqua. Ancora una volta, la mente sarebbe stata pervasa dai ricordi.

6 Quella macchinetta del caffè, infatti, è molto più vecchia del suo condizionatore. È uno dei pochissimi elettrodomestici facenti parte del corredo nuziale, sopravvissuti agli acciacchi del tempo. Il Pastore non poté fare a meno di pensare al giorno in cui la scartò, la poggiò sul tavolo e cercò subito di overcloccarla, rimediando la prima mattarellata in testa da parte della neo-consorte. Eh sì, fa ancora un buon caffè, nonostante tutto. Ma il destino era in agguato.

7 Il condizionatore, purtroppo, faceva un rumore molto molto strano. Questo aveva impedito al Pastore di chiudere occhio tutta la notte. "Non va beeeneeee – realizzava il Pastore – solitamente quando è acceso riesco a sentire le ventole di almeno 5 dei nodi del clusteeer... le so riconoscere tuuutteeeee! Ma stasera non riesco a sentirle perché il rumore dello splitter è ancora più foooorteee!". Cosa poteva mai essere successo? Di sicuro non aveva dimenticato un ventilatore acceso!

8 Basta! Il Pastore non stava più nella pelle: dal funzionamento del condizionatore dipende anche la vita di tutti i computer accesi nel suo antro! Doveva assolutamente indagare. Così, memore di quanto accadutogli tempo prima con l'automobile, ha afferrato il cacciavite, ha smontato il motore e aperto il case dello splitter, notando una cosa che aveva a dir poco dell'incredibile: mai si sarebbe immaginato di trovare una cosa del genere! Vuoi saperlo anche tu? Continua a leggere!

9 Il cuore palpitava, l'occhio più grande di quello più piccolo si riempiva di venature e sembrava esplodere. Il Pastore non si sarebbe mai aspettato niente del genere dal suo condizionatore: non poteva nascondere una sorpresa così terribile. Se inon fosse intervenuto subito, tutti i suoi computer si sarebbero spenti o, peggio ancora, avrebbero preso fuoco per il surriscaldamento. Non c'era un minuto da perdere!

10 E così, alla fine, grazie al suo provvidenziale intervento, il Pastore è riuscito a risolvere la situazione e a impedire il verificarsi di una tragedia. Ora che il suo condizionatore era finalmente a posto, poteva tornare a dormire sonni tranquilli. Così è andato al negozio di elettrodomestici, e si è comprato una macchinetta nuova per il caffè. Quella di prima sarà stata più professionale, ma le cialde erano molto più comode!

VIRTUAL REALITY MACHINE #19

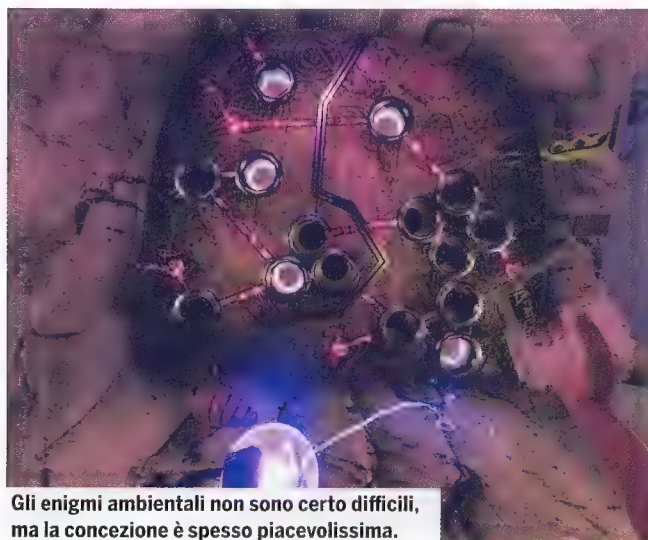
Il fronte wireless di Quest continua ad ampliarsi nel parco titoli, ma potrebbe farlo in maniera ben più drastica con la prossima generazione. Nel discorso non rientra Vertigo Remastered, ma al cuor non si comanda.

A cura di Mario "Second Variety" Baccigalupi

Come già accaduto, la difficile scelta dei giochi da sottoporvi dimostra la buona salute del settore VR, persino nei momenti di relativa calma. In particolare, tenendo ferme due prove che volevo assolutamente offrirvi - le riedizioni su Quest di In Death e Onward - per l'altro titolo ho [illegible] Vertigo Remastered c'erano opere interessanti come Paper Beast di Éric Chahi, appena arrivato anche su PC, e Into The Radius, gioco ispirato dichiaratamente a PicNic sul Ciglio della Strada dei fratelli Strugackij, con ampi riferimenti ludici a S.T.A.L.K.E.R.: [illegible] (ne abbiamo parlato in una preview, se [illegible] nonostante l'uscita dall'Accesso Anticipato, torneremo senz'altro in una delle prossime edizioni della VR Machine, l'ultima fatica di Chahi appartiene alle esperienze sandbox che non piacciono troppo al sottoscritto, per cui dovrei essere spronato da un vero plebiscito per offrirvene la recensione... Di certo ha affascinato molti giocatori, in caso [illegible] Remastered, invece, spiego a sufficienza il motivo della scelta all'inizio della recensione, mentre In Death e Onward rappresentano due risultati quasi opposti nel portare altrettanti bei giochi nel reame senza fili di [illegible] team capace di creare un amatissimo FPS su Rift e Vive sia in grado di riprodurre lo stesso feeling [illegible] potenza dell'all-in-one di Oculus, almeno nella prima release ufficiale. Rimanendo vicini a questo ambito, due parole sui leak di Quest 2 che potrebbero trovare o meno conferma nell'evento streaming Oculus Connect: al di là del dettaglio abbastanza inutile del colore, bianco nelle immagini [illegible] ta solo la diversa posizione delle camere posteriori, le fasce a strappo visibilmente [illegible] diversa delle lenti, più grandi e allungate [illegible] Quest e Rift S, ovvero l'angolo d'apertura della visuale. Sorvolando, infine, sulla notizia di Hitman VR (tutta la trilogia reboot, mica pizza e fichi) in esclusiva temporale (?) per PS VR, anche per dare ossigeno a un parco [illegible] poco invitante, sempre per Quest 2 spero nell'implementazione di una funzionalità che più volte ho citato: un sistema streaming nativo dal PC al visore che permetta di giocare senza fili ai titoli "maggiori" sulle nostre potenti macchine, possibilità già [illegible] dall'accoppiata Virtual Desktop/SteamVR. [illegible] tere con un cavo l'attuale Quest al PC, sul fronte wireless non ha davvero senso che continuino le restrizioni solo per il processore interno, senza considerare l'ulteriore valore aggiunto rispetto alla prestante ma [illegible] sistemi Oculus continueranno a essere più contenuti. ■

VERTIGO REMASTERED

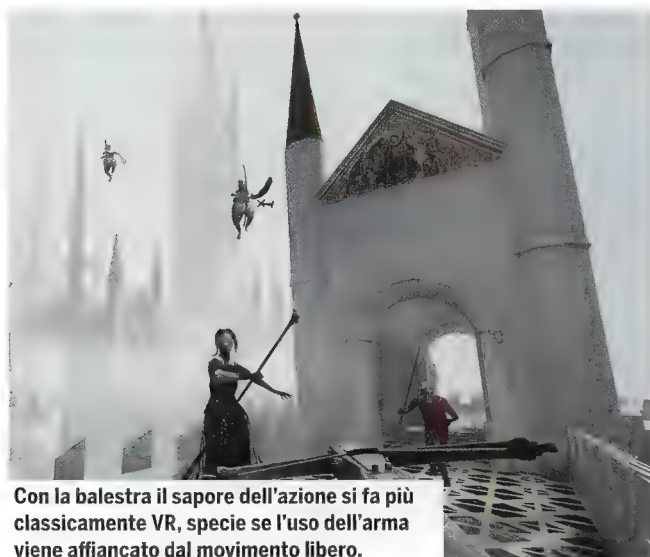
Il primo gioco ispirato con successo ad Half-Life nell'ambito della realtà virtuale, servito in una veste migliore. Solo un goccino più bella, a dire il vero, ma realizzazione e buone idee fanno il resto.

Inizio a scrivere questa review con un minimo d'imbarazzo, giusto perché nutro profondo rispetto per i redattori che si sono specializzati in un settore, quello della realtà virtuale, che io per primo trovo coraggiosamente "di frontiera". In questo caso, però, avendo letto le recensioni di Vertigo Remastered da parte dei due massimi siti internazionali dedicati esclusivamente alla VR (non faccio nomi dei redattori e nemmeno dei siti , tanto gli appassionati faranno presto a capire e/o controllare), non potrei essere più in disaccordo: è senz'altro vero che giochi come Half-Life: Alyx, The Walking Dead S&S, Asgard's Wrath e altri ancora hanno sposato in avanti il livello qualitativo della realtà virtuale, insieme alle aspettative anche tecniche, ma questo non vuol dire che uno dei più alti esponenti della prima VR debba essere sostanzialmente sconsigliato con risicate sufficienze, a fronte di una pletora di buone idee, intuizioni e un'operazione remaster non profondissima ma nemmeno disprezzabile. Di sicuro ci sono meno ragioni per ripercorrere il gioco se lo si è fatto nella release originale, ma devo anche dire che, avendolo provato al primo e acerbo vagito, mi sono trovato di fronte a un'esperienza molto più rifinita e meglio servita nella narrazione visiva, al netto di qualche piccolo bug della fisica – l'avambraccio che si deforma quando afferriamo un elemento fisso per poi allontanarci, ad esempio una maniglia – che sento di poter perdonare davanti a tutto il gustoso gameplay che lo circonda. Il primo fattore davvero pionieristico di Vertigo è l'aver intuito le feconde possibilità di un action adventure à la Half-Life in ambito VR: se, da un lato, sarebbe esagerato dire che il gioco di Zach Tsiakalis-Brown e George Era è il vero antesignano di Alyx, dall'altro è assolutamente corretto affermarlo per un'altra recente pietra miliare del gaming in realtà virtuale, Boneworks, che a sua volta deve tanto al ciclo di Gordon Freeman o, sempre fra le opere di Valve, ai due Portal. Vertigo non ha tendenze sandbox come l'esperienza concepita da Stress Level Zero, ma allo stesso modo gioca con il concetto di reale/virtuale (sotto questo profilo, alcuni passaggi di Boneworks sono davvero al limite del plagio) e alterna le fasi shooter – qui servite attraverso armi a energia sempre più potenti, senza caricatori ma passibili di surriscaldamento – con enigmi ambientali meno dipendenti dalla fisica ma piuttosto vari nella loro semplice e piacevole concezione, talvolta prima di veri e propri boss fight. Anche altri giochi recensiti in queste pagine devono a Vertigo alcuni elementi, ad esempio lo strumento di teletrasporto con "preview" del punto di arrivo visto praticamente identico nei due Budget Cuts; a tal proposito, va detto che il movimento libero via levetta o trackpad inserito anche in Vertigo dona maggior senso al più alto livello di difficoltà, capace di aumentare almeno di un'ora la durata base di circa quattro. Per il resto, Vertigo sembra quasi una reinterpretazione di Half-Life immaginata da un bambino, anche a livello di trama: il protagonista è proprio un preadolescente che arriva nella casa di montagna di famiglia in attesa del padre, poco prima che un'onda energetica proveniente da un laboratorio su una vicina collina dia il via a una serie di avventurosi eventi, con la fuga da una struttura sotterranea che evoca istintivamente un mix tra Black Mesa e Aperture Science; una serie di esperimenti sulla rimaterializzazione a distanza di forme di vita biologica ha aperto la strada a un'altrettanto classica invasione di creature multidimensionali, con tanto di IA che decide di contenere il fenomeno a discapito dei poveri scienziati sopravvissuti. Colonna sonora, carrellate sulle zone di passaggio o anche disperate scritte sui muri contribuiscono a rafforzare l'atmosfera HalfLife-like, in un'avventura d'azione ancora oggi godibilissima che, a ben vedere, serve anche a riempire un poco le casse dei meritevoli autori, ora impegnati nello sviluppo del sequel (previsto entro la fine dell'anno; a disposizione su Steam c'è anche una promettente demo gratuita). In tutti i casi, per quanto si intravedano i segni del tempo rispetto all'evoluzione della VR, anche alzando il mignolino fino a spezzarselo per la puntigliosità mi sembra addirittura folle non premiare Vertigo Remastered col voto che vedete in calce. ■

Gli enigmi ambientali non sono certo difficili, ma la concezione è spesso piacevolissima.

Piattaforme: Oculus Rift. Rift S, HTC Vive, Windows Mixed Reality
Controlli: Oculus Touch, Vive Controller, Index Controller, compatibili WMR
Comfort: Discreto
Prezzo: € 20,99

IN DEATH UNCHAINED

L'eterna condanna dell'arciere servita nella leggera libertà di Oculus Quest. Senza catene, appunto

I nostri lettori VR-addicted dovrebbero conoscere bene In Death, già uscito e premiato da TGM nella sua forma per Rift, Rift S, Vive e Index. Oggi ci troviamo a parlare della trasposizione riveduta e corretta per il sistema all-in-one di Oculus, per la quale vale il concetto di altri casi simili: anche gli sviluppatori di Sólfar Studios hanno barattato la migliore prestazione visiva dell'edizione PC con la libertà offerta dalla natura unplugged di Quest, in un gioco dove il carisma dell'ambientazione viene comunque prima dei dettagli grafici.
Se nella nuda descrizione i contenuti di gioco suonano affascinanti, beh, sappiate che lo sono: negli eterei panni di un arciere passato a miglior vita (si fa per dire) dovremo scontare i nostri peccati combattendo in diversi scenari di ispirazione religiosa – in particolare, stilemi cattolici resi più cupi dall'oscurantismo medievale, tanto da sfociare in una sorta di dark fantasy. Prima di emergere in una luce davvero benigna passeremo attraverso trasfigurazioni del Purgatorio, dell'Inferno e del Paradiso ricreate proceduralmente a ogni morte, accanto a una lunga sfilza di ostili entità tra oscuri monaci, guerrieri crociati, maligne anime fluttuanti, demoni di varie fogge e altri nemici più o meno ispirati alle stesse fonti, scanditi intelligentemente durante la progressione in modo da essere generati, una volta apparsi per la prima volta, nelle prime fasi delle run per aumentarne la varietà. La definizione "lite" accanto a "rogue" non dipende da particolari poteri che diventano permanenti dopo essere stati sbloccati, come in altri titoli del genere, bensì da precise soglie che possono essere superate per accedervi direttamente all'inizio della partita, a fronte di una difficoltà piuttosto elevata rispetto alla media della VR. Altri dettagli mettono in evidenza come gli sviluppatori si siano posti l'obiettivo di rendere meno ripetitivo il nostro incedere, ad esempio con portali che conducono a sezioni alternative ancora più ostiche o veri e propri boss ben collocati lungo il percorso, non troppo fantasiosi nella concezione e nelle arene a loro dedicate ma comunque validi per spezzare il ritmo, spesso introducendo altri nemici secondari. L'azione in sé, d'altra parte, non potrebbe essere più semplice ma, allo stesso tempo, è concepita benissimo: con una mano virtuale imbracciamo l'arco o, in alternativa, una balestra, e con l'altra scocchiamo le frecce, mentre il movimento viene gestito con un dardo luminescente per fissare il punto del teletrasporto – almeno, nei controlli predefiniti – con la gradita aggiunta di uno scudo da alzare con la mano sinistra e una sorta di gemma da lanciare rapidamente per veloci movimenti di disimpegno con la destra, a lato di quelli reali più o meno larghi a seconda del vostro spazio fisico dedicato alla VR. Per i giocatori che conoscono l'originale, e magari hanno anche Quest e vogliono provare la versione senza fili – necessariamente meno definita nelle texture, negli effetti e nella complessità pologonale – siamo d'innanzi a una piccola riorganizzazione dei contenuti: Il Santuario HUB non è più un isolotto sospeso nel cielo, bensì uno spazio contiguo con l'inizio del dungeon e gli accessi alle aree sbloccabili, preceduto da un percorso tutorial rapido ma ben fatto. In tutti i casi, a mio modo di vedere, risulta ancora troppo casuale l'apparizione dei bonus all'uccisione dei nemici, in genere frecce e dardi con particolari proprietà (incendiarie, esplosive, efficaci da vicino e via dicendo) o "Blood of the Lamb" con funzioni di medkit che avrebbero potuto essere anche legati, per dirne un paio, a tiri particolarmente ben eseguiti o tipologie di nemici sconfitti più pericolose delle altre. In ogni modo, le stesse risorse sono presenti anche in particolari aree in cui possiamo salvare la partita tra un blocco di scenario e l'altro, acquistabili con la classica valuta in-game che possiamo guadagnare sconfiggendo le creature. Il movimento libero via levetta, già presente nell'originale, è stato introdotto dopo l'uscita e aggiunge una valida variante al combattimento – soprattutto se associato alla balestra – donando al tutto un sapore sparatutto un filo più classico (benché si parli pur sempre di projectile weapon). Va detto, però, chiudendo con altre valutazioni giustamente positive, che persino il movimento con teletrasporto fa parte dei tanti dettagli di In Death e In Death Unchained concepiti con notevole coerenza al contesto sovrannaturale, complice un'ambientazione che tanto fa sudare (letteralmente, in questo periodo, specie se non avete l'aria condizionata) per essere esplorata al 100% ma è anche in grado di offrire un gameplay d'azione fra i più fascinosi disponibili in VR. ■

Con la balestra il sapore dell'azione si fa più classicamente VR, specie se l'uso dell'arma viene affiancato dal movimento libero.

VOTO 85

Piattaforme: Oculus Quest
Controlli: Oculus Touch
Comfort: Buono
Prezzo: € 29,99

ANTEPRIMA

ONWARD OCULUS QUEST

Il migliore e più realistico sparatutto bellico in realtà virtuale nella versione senza fili dell'all-in-one di Oculus. Cosa mai potrebbe andare storto? Ehm.

Questa disamina di Onward su Oculus Quest, controversa nella misura che vedremo, è ancora necessariamente incompleta e priva di un voto finale. Al momento di scrivere mancano alcune mappe, idem per funzioni importanti come il Workshop, mentre il cuore del gioco è presente con tutte le centrali tipologie di partite e le realistiche meccaniche. Queste, benché toccate anch'esse dalla riduzione tecnica, rappresentano ancora la purezza dello scontro a fuoco tattico in prima persona, senza puntatori, minimappe o altre note semplificazioni (a parte la siringa/medkit, ma qualcosa doveva pure fare eccezione).La prima cosa essenziale, anche in questa versione, è passare del tempo nel poligono di tiro: se ci si accontenta dei comuni M4 e AK47 è possibile buttarsi nella mischia in meno di un minuto, dopo aver appreso le movenze per cambiare caricatori, ricaricare con l'espulsione dei proiettili e impugnare rigorosamente a due mani l'arma, ma ogni altro pezzo presente – dagli shotgun agli sniper-rifle, dalle light-gun a tutti gli accessori che possono essere montati sulla base (impugnature, lanciagranate, mirini) – necessita di specifici gesti più o meno intuitivi che riproducono quelli reali. Obiettivi e posizioni dei compagni posso essere visionati afferrando un tablet da dietro la schiena, col quale è anche possibile guidare un drone se l'abbiamo posto in uno dei limitati slot di equipaggiamento. Una volta appresa un'ulteriore azione fondamentale, ovvero l'atto di cliccare sulla spalla sinistra per attivare la comunicazione di squadra, proprio come se si avesse una radiolina, è possibile darsi da fare in una delle mappe presenti (villaggi nel deserto, città, stazioni di metropolitana e altri scenari ben progettati nelle coperture e punti d'interesse, talvolta anche in versione notturna) con la modalità che più vi intriga: in Assalto dovremo uccidere tutti i nemici senza respawn, in Uplink attivare o difendere un apparecchio per le trasmissioni satellitari, in Scorta uccidere o proteggere un VIP mal equipaggiato, o nell'ormai diffusissimo gun-mode acquisire una nuova arma a ogni kill; ci sono poi un paio di opzioni cooperative, Caccia e Recupero, rispettivamente con l'obiettivo di uccidere tutti i nemici controllati dalla CPU o resistere alle ondate fino all'arrivo di un elicottero, a fronte di diversi gradi di IA che ai livelli più alti truccano un po' le carte in termini di percezione e riflessi, comunque efficaci per un po' di cattivissima pratica. Va detto che l'uscita del gioco su Quest non è stata indolore per nessun giocatore, per via dell'implementazione immediata del cross-play con le piattaforme PCVR , attraverso vistose modifiche e momentanea decurtazione di alcune mappe per allineare gli scenari su entrambe le versioni. Ciò al momento non è piaciuto per nulla agli utenti di Rift, Rift S, Vive e Index, cosa che potete facilmente verificare andando a curiosare tra le più recenti recensioni dei giocatori, non al livello di un review bombing ma quasi. Di contro, le valutazioni utenti in quel dell'Oculus Home sono estremamente positive, a testimonianza di una situazione attuale quantomeno bizzarra che, tuttavia, è programmata da tempo e non dovrebbe durare molto, rimettendo in linea – almeno, si spera – anche il gradimento dei giocatori. Come accennato, poi, questa prima prova di Onward su Quest deve giocoforza concludersi con alcune tirate d'orecchie. Ho già visto porting per l'all-in-one di Oculus molto più visivamente prestanti, ma quello che davvero importa è che l'adattamento va a impattare un pochino anche sul gameplay, cosa che Downpour dovrà giocoforza riuscire a rimediare, pena il rischio di disaffezione dei giocatori più esigenti e, potenzialmente, un diverso ruolo della nuova edizione nell'eSport della VR League, dove il fratellone da lungo tempo la fa da padrone, sprecando il vantaggio dell'assenza di fili. Passi l'eliminazione di erba o cespugli, passi la riduzione di poligoni e texture – come detto, si può fare decisamente di più anche su Quest – ma i pop-up di modelli più complessi per edifici e coperture, insieme alla mancata implementazione delle ombre, sono elementi che con grandissima evidenza interessano lo stesso svolgimento delle partite, con sagome degli avversari visibili a eccessiva distanza e l'impossibilità di seccare un nemico che non ha tenuto conto della sua ombra proiettata oltre un muro. Forza ragazzi, mi sto già divertendo, ma potete fare molto meglio. ■

GIUDIZIO: SUFFICIENTE

A cura di **Michele "Sabaku no Maiku" Poggi**
youtube.com/user/snmpoggi

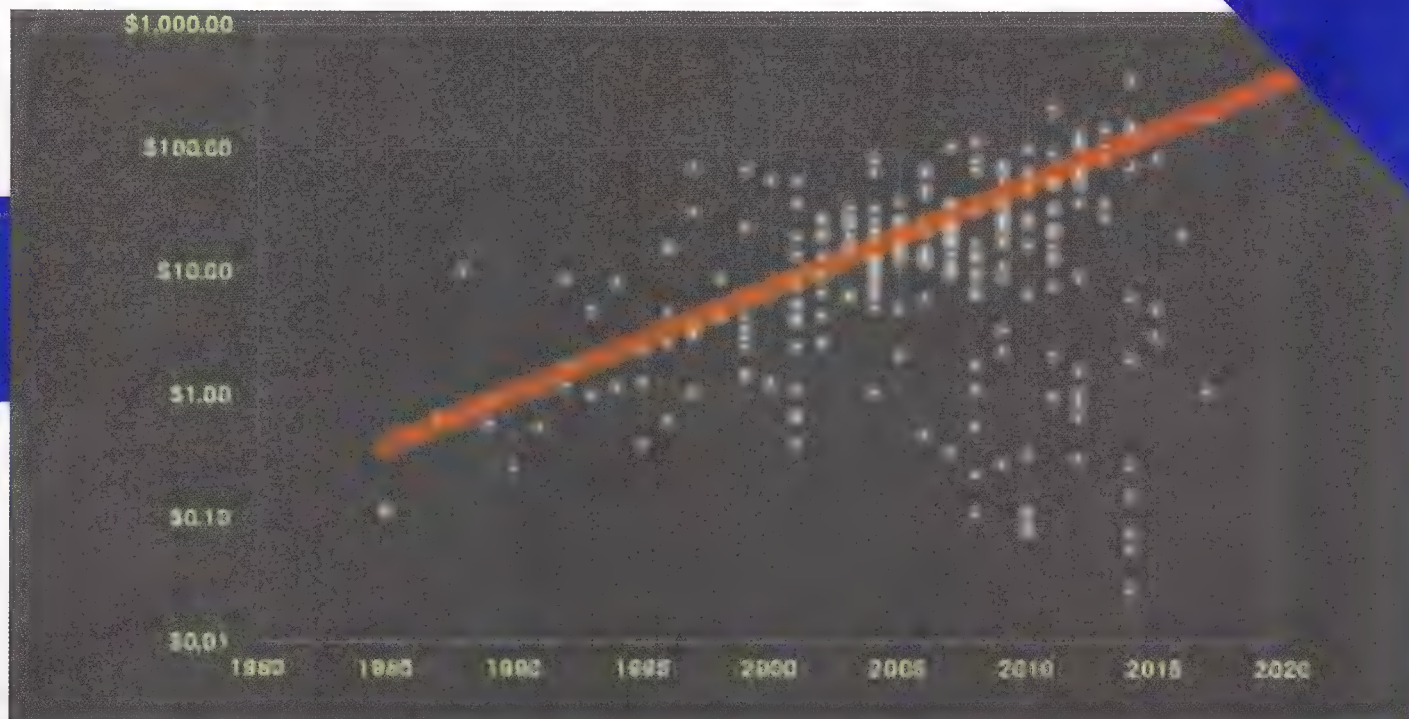
IL PREZZO DELLA NEXT GEN

La considerazione arriva da più direzioni: il modello degli attuali AAA, magari giganteschi open world, non è più sostenibile. È ora di riportare la qualità sopra alla quantità, sperando che possa andare davvero così...

La nuova generazione videoludica è ormai davvero alle porte, ma sono ancora tantissime le perplessità e le informazioni mancanti circa i nuovi hardware e il loro impatto sul nostro modo di giocare. Una cosa però è certa: qualcosa è successo, un cambiamento che potrebbe sembrare piccolo, quasi insignificante, ma le cui implicazioni, vi renderete conto, sono molto più pesanti di quel che sembra all'apparenza... Soprattutto se consideriamo i retroscena e i discorsi fatti in passato.
Mi riferisco all'annuncio di un aumento di prezzo per NBA 2k21, che nella sua edizione next-gen non costerà più i classici 60 dollari (faccio riferimento ai prezzi americani, ma è chiaro che ogni futura fluttuazione raggiungerà anche l'Europa) bensì 69,99.

LA GIUSTIFICAZIONE PER I VARI DLC, BONUS PREORDER, SEASON PASS E/O MICROTRANSAZIONI DEGLI AAA È SEMPRE STATA QUELLA DEI COSTI DI PRODUZIONE: UNA SCUSA BELLA E BUONA

I motivi dietro questo aumento di prezzo sono stati illustrati da un responsabile di 2k, che ha spiegato come la scelta sia dovuta al valore economico del prodotto e il costo del lavoro tecnico e umano necessario per renderlo superiore a quanto mai visto prima d'ora. Discorsi simili sono stati messi in ballo in questo periodo anche da Shawn Layden, ex responsabile dei worldwide studios di Sony, e dallo stesso Cory Barlog, director di God of War (2018). Layden ha spiegato come il modello economico dei giochi tripla A non sia più sostenibile: costi di produzione che fluttuano tra gli 80 e i 150 milioni di dollari e tempistiche che superano i cinque anni di lavoro sono troppo gravosi per le case produttrici e, per questo, auspica il ritorno a titoli più compatti nei contenuti, della durata di massimo 12 o 15 ore e che non superino i tre anni di produzione. Qui si aprirebbe un altro discorso molto lungo ma, per farla breve, diciamo che se dovessi scegliere tra questo modello di gioco e un titolo AAA di 40 ore, annacquato da centinaia di quest secondarie inutili, grinding volutamente lievitato e una open map gigantesca e vuota, beh, sceglierei decisamente il primo.
Barlog ha recentemente risposto a un tweet che si lamentava dello stesso (quasi certo) aumento dei prezzi dei titoli next-gen, spiegando che si tratta di

ACCOGLIEREI VOLENTIERI UN RIDIMENSIONAMENTO DEI BLOCKBUSTER, QUALITY OVER QUANTITY, COSÌ DA GODER MEGLIO DEI GIOCHI E, COSA DA NON SOTTOVALUTARE, AVERE PIÙ TEMPO PER GIOCARNE ALTRI

una variazione a suo avviso necessaria considerati i maggiori costi di produzione già citati da Layden e che, personalmente, preferirebbe un incremento del costo iniziale, piuttosto che "un inferno pieno di microtransazioni pronte a spolpare i giocatori". Anche in questo caso, non posso che essere d'accordo. Il problema, però, è un altro.

La giustificazione dietro la presenza massiccia di DLC, bonus preorder, season pass e/o microtransazioni all'interno dei titoli AAA è sempre stata quella dei costi di produzione. Questo ha portato diverse software house, non ultima Ubisoft, a creare non più giochi, ma "life service": prodotti d'intrattenimento che monopolizzano il tempo libero del giocatore, richiedendo quindi non solo un monte ore notevole per essere giocati con risultati soddisfacenti, ma anche una costanza quotidiana al pari di un MMO. La differenza, però, sta nel modo in cui questi due tipi di articoli vengono offerti: l'MMO è free-to-play o in abbonamento mensile (il caso di Final fantasy XIV è più unico che raro; anche su questo ci sarebbe troppo da discutere per lo spazio a disposizione), mentre il gioco, anzi no, il "life service" AAA viene venduto a un prezzo di listino di 60 dollari, sul quale vanno ad ammassarsi decine, quando non centinaia di DLC cosmetici, boost temporanei, equipaggiamenti, missioni extra e chi più ne ha più ne metta; tutto questo nella migliore delle ipotesi, ovvero quella in cui questi contenuti siano direttamente disponibili all'acquisto e non malriposti dentro "spacchettamenti", lootboxes che poco o nulla hanno di diverso da un vero e proprio gioco d'azzardo virtuale; non è un caso che molti paesi e soggetti (la stessa Disney, per esempio, con lo Star Wars Battlefront II di EA) abbiano preso coscienza della cosa, procedendo con normative per regolamentare o persino rimuovere simili meccaniche da giochi pensati per un pubblico perlopiù giovane.

GUARDIAMOCI IN FACCIA: SPERIAMO DAVVERO CHE GLI AUMENTI DI PREZZO DEI SOFTWARE PORTERÀ ALLA SCOMPARSA DI DLC, SEASON PASS E MICROTRANSAZIONI?

Ma torniamo all'inizio del discorso. Penso che nessun videogiocatore possa definirsi "contento" all'idea di dover pagare dieci dollari in più (che nel nostro caso, lo sappiamo, sarebbero convertiti 1:1 in euro, in barba al cambio ufficiale) soprattutto se consideriamo che ad accompagnare questo aumento di prezzo ci sarebbe il "grosso acquisto" da fare, ovvero la nuova console, il cui prezzo non è ancora stato dichiarato (e non nego che questa cosa un poco mi preoccupa), peraltro in un mondo ancora immerso in una pandemia che ha messo in ginocchio lavoratori e famiglie.

Sono d'accordo con Layden e con Barlog, accoglierei volentieri un ridimensionamento degli AAA, una quality over quantity, che mi permetterebbe di goder meglio dei giochi e, cosa da non sottovalutare, mi lascerebbe più tempo per giocarne altri, il tutto senza nemmeno pensare a quanti prodotti io stesso – persona cronicamente in crunch autoindotto, senza quasi "tempo libero" da dedicare al gaming che non sia connesso alla creazione di contenuti per lavoro (e non sono certamente il solo) (presente! NdII-V) – potrei decidere di provare, acquistandoli e amandoli senza il pensiero del "ma tanto non lo finirò mai", "tanto non potrò mai completarlo per bene, ci vorrebbe troppo tempo". È la stessa ragione che, con gli anni, mi ha allontanato da giochi simil MMO e che nei tempi moderni mi sta precludendo, per fare un esempio, i recenti Assassin's Creed. Eppure, guardiamoci in faccia: vogliamo veramente sperare che un aumento del prezzo dei software porterà alla scomparsa di DLC, season pass e microtransazioni? Quel modello di vendita è ormai solido e assodato; così come esistono e continueranno ad esistere giochi singleplayer privi di simili contenuti, certo non scompariranno i prodotti videolucici concepiti come live service, tristemente destinati a spegnersi nell'oblio, incapaci di sopravvivere al momento in cui gli sviluppatori decideranno di staccar loro la spina. ❑

A cura di **Claudio Magistrelli**

NELLA **MENTE** DI **FREUD**

CREARE IL PROPRIO GIOCO DA ZERO È IL SOGNO DI MOLTI. FORTUNA IMPERATORE L'HA REALIZZATO E, DOPO UN CAMPAGNA KICKSTARTER FULMINANTE, FREUD'S BONES STA PER DIVENTARE REALTÀ.

La storia di Fortuna Imperatore è tra le più interessanti degli ultimi tempi: da completa autodidatta è riuscita non solo a sviluppare il prototipo di un gioco, ma anche a raccogliere su Kickstarter i fondi necessari a completarlo. Le abbiamo chiesto di raccontarci questa storia pazzesca.

TGM: Ciao Fortuna, benvenuta sulle pagine di TGM. Vuoi presentarti ai nostri lettori?
FORTUNA: Ciao a tutti! Mi chiamo Fortuna, ho 28 anni, lavoro in una impresa di pulizie, sono laureata in psicologia, ho un master in filosofia...e sognavo di creare un videogioco da autodidatta. Due anni fa sono partita da zero, senza aiuti, con i soli soldi dei miei stipendi e ho iniziato a sviluppare Freud's Bones-the game, il primo videogioco sulla psicoanalisi: il giocatore, nei panni di un demone interiore, scaverà dentro la mente labirintica di Freud per scoprirne le crisi, i desideri, le ossessioni.

TGM: Come nasce l'idea del gioco?
FORTUNA: Stavo giocando a Far Cry Primal e ho pensato di voler diventare una consulente per i videogiochi in base alle mie competenze in ambito psicologico e filosofico. Ho cercato di capire come fare ma alla fine, guardando un documentario su Freud, mi è venuta l'idea di fare un gioco tutto mio.

TGM: Com'è cambiata la tua vita negli ultimi mesi?
FORTUNA: Radicalmente. Prima di appassionarmi allo sviluppo del gioco vivevo in un limbo, non sapevo cosa avrei fatto, se avrei sprecato la mia intelligenza perché il sistema socio-economico ormai collassato stava costringendo la mia generazione ad abbandonare talento e sogni. Ho rischiato tutto, ho puntato sull'audacia e sulla follia, e pare che fino a ora il mio istinto mi abbia dato ragione.

TGM: Freud's Bone sarà un'avventura grafica: come sei riuscita a incastrare la vita e la carriera di Freud in un punta e clicca? E perché proprio un'avventura grafica?
FORTUNA: Ho iniziato lo sviluppo su Unreal, ma senza uno studio frutto di anni non sarei arrivata da nessuna parte. L'avventura grafica è un compromesso che riesce a racchiudere la necessità, i mezzi, il lavoro. Ho creato vari prototipi del gioco e sono riuscita a dare vita ad un ibrido: meccaniche manageriali unite ad una narrazione basata sulle scelte del giocatore.

> "NON SAPEVO COSA AVREI FATTO, SE AVREI SPRECATO LA MIA INTELLIGENZA PERCHÉ IL SISTEMA SOCIO-ECONOMICO ORMAI COLLASSATO STAVA COSTRINGENDO LA MIA GENERAZIONE AD ABBANDONARE TALENTO E SOGNI"

TGM: Come hai ricostruito (o immaginato) ciò che si agitava nella testa di Freud?
FORTUNA: Ho letto molto a proposito del periodo in cui Freud si è isolato dalla società, abbandonato da amici e colleghi perché troppo ostinato e scomodo: mi ci sono rispecchiata, quindi non è stato difficile tratteggiarne la personalità. La crisi è la svolta nella vita di ognuno e volevo dare l'idea che ogni crisi ha radici che persino per il padre della psicoanalisi risultano difficili da reperire.

TGM: Su quali materiali ti sei basata per il tuo racconto? E quale emozione hai provato entrando nella sua testa?
FORTUNA: Durante gli anni ho studiato solo ciò che serviva per poterne comprendere le teorie, da sola ho cercato di scoprire l'uomo e ho letto biografie, lettere. Mi ha sempre commossa la sua bipolarità: tendeva a essere brusco e irruento, ma in fondo era tenero con i figli, emancipato, sofferente.

TGM: Sesso e droga fanno parte tanto della vita professionale quanto di quella privata di Freud: hai pensato a come affrontare queste tematiche all'interno di un gioco?
FORTUNA: Si. La cocaina era una droga che ha guardato negli occhi, disintossicandosene e scrivendone. Bisogna com-

Fortuna Imperatore, una laurea in psicologia e un videogioco in cantiere.

Lo studio di Freud sarà una parte importante dell'ambientazione che includerà anche altre location viennesi.

prendere e non censurare. Il sesso è un argomento che affronterò con pazienza, tatto e non senza ironia: non c'è motivo per mantenersi bigotti.

TGM: Quali aspetti differenti coglierà chi ha delle basi di psicologia rispetto al profano?
FORTUNA: Profano e studioso sono sullo stesso livello, nel gioco spiego tutto ciò che è necessario sapere per affrontare i casi clinici. Il giocatore vivrà l'onnipotenza di poter governare la vita di Freud, ma anche un fastidio o una serie di dubbi morali che lo porteranno riflettere su temi disparati.

TGM: Ti capita mai di guardare a quel che giochi con l'"occhio della psicologa"? Che considerazioni fai?
FORTUNA: Non mi considero una psicologa, sono incline a una visione onnicomprensiva datami dall'amore per la filosofia, quindi non subisco quel tipo di deformazione! Credo che Detroit: Become Human, Life is strange, Far Cry 5, Heavy Rain, Red Dead Redemption 2 e The Last of Us 2 siano tutti giochi ben scritti. Hanno una narrazione moderna, superano la dicotomia bene/male e riescono a penetrare i meandri delle convinzioni mettendo in crisi il giocatore.

"LA CRISI È LA SVOLTA NELLA VITA DI OGNUNO E VOLEVO DARE L'IDEA CHE OGNI CRISI HA RADICI CHE PERSINO PER IL PADRE DELLA PSICOANALISI RISULTANO DIFFICILI DA REPERIRE"

TGM: Puoi raccontarci come hai fatto a imparare a fare un videogioco da zero?
FORTUNA Ho fatto mesi di ricerche e a un certo punto ho seguito solo un flusso creativo che mi guidava: ho inventato, scoperto, costruito solo seguendo una voce interiore. Nel tempo ho cercato collaboratori che potessero sgravarmi del peso di una programmazione e potessero rendere le mie illustrazioni professionali. Non credo molto nei percorsi di studio, è una mia ossessione quella di uscire fuori binario e saltare i gradini. A volte fa bene, altre volte perdi mesi dietro a qualcosa che se avessi studiato avresti risolto in un'ora.

TGM: Kickstarter è stata una componente importante del successo immediato di Freud's Bones. Ti sei approcciata da autodidatta anche a questo aspetto?
FORTUNA: Sì. Non avevo nemmeno più un profilo Facebook. Ad agosto del 2019 mi sono creata un sito internet e una pagina FB. Ho iniziato a targettizare, studiare i dati e aggiungere persone del campo. Ho inviato centinaia di mail e messaggi per poter emergere dal buio. Ho curato la campagna insieme a Officina Meningi e ho imparato in fretta un po' di basi del marketing, delle ads e dei tempi social.

TGM: L'aspetto grafico del gioco è curato da Giulia Sabatini: come siete entrate in contatto?
FORTUNA: Cercavo due anni fa una grafica, l'ho trovata su Facebook e da allora abbiamo collaborato con estrema fiducia.

TGM: Prima di salutarci, guardiamo al futuro: qual è il prossimo personaggio a cui vorresti entrare nella mente per realizzare un altro gioco?
FORTUNA: Chiunque sia un outsider: da Bukowski a Wilde!

Peccato, speravo che dicesse nella mia giusto per scherzare. Io comunque voto per Hank! ❑

Le ricompense della campagna Kickstarter includono la versione fisica del gioco e anche un magazine.

IL PROSSIMO NUMERO SARÀ IN EDICOLA A FINE OTTOBRE!

STAR WARS: SQUADRONS

Sarà davvero l'erede dei mitici TIE Fighter e X-Wing, oltretutto anche VR? Le premesse non sono davvero niente male!

E TROVERAI MOLTO ALTRO TRA CUI:

FIFA 21

EFOOTBALL PES 2021

MAFIA DEFINITIVE EDITION

MARVEL'S AVENGERS

THE GAMES MACHINE
Set-Ott '20 – Mensile – 5,90 euro

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
ISSN: 1129-2326
Num. iscr. al ROC: 26923

www.thegamesmachine.it
redazione@thegamesmachine.it

Aktia srl
www.aktia.it
Via Zante 21 - 20138 Milano

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Pubblicità
Download Pubblicità Srl
adv@thegamesmachine.it

Abbonamenti e arretrati
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
abbonamenti@thegamesmachine.it
arretrati@thegamesmachine.it

Redazione
redazione@thegamesmachine.it

Stampa
Graphicscalve spa
Via Dei Livelli di Sopra, 6/a
24060 Costa di Mezzate (BG)

Distributore
So.Di.P. S.p.A.
Via Bettola, 24
20092 Cinisello Balsamo (MI)

ACQUISTA ORA

SLIGHTLYMAD STUDIOS
A CODEMASTERS® COMPANY